Вселенная Might & Magic

ХИТОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ #03 (108) февраль 2002

PC • PSone • PS2 • Dreamcast • GameCube • Xbox • GBA

СТРАНА ИГР

ЛЮБИТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ 2001: ИТОГИ КОНКУРСА

Medal of Honor: Allied Assault

СУПЕР ХИТЫ X-BOX

ИГРЫ:
Unreal Tournament 2, "Вальгалла", Rallisport Challenge, Rez, Halo, Dead or Alive 3, V-Rally 3, Final Fantasy X, Heroes 3: In the Wake of Gods, Baldur's Gate: Dark Alliance

ПРОХОЖДЕНИЯ:
Wizardry 8, Myth III,

ПОСТЕРЫ:
Unreal Tournament, Diablo II

10 ЛЕТ 2002
(game)land
www.gameland.ru

9 771609 103003 03>

JETWAY

БРОСЬ ВЫЗОВ НЕВЫПОЛНИМОЙ МИССИИ!

БРОСЬ ВЫЗОВ СКОРОСТИ!

Каковы особенности материнских плат Jetway P4 845DBA / 845DBAL ?



845DBA / 845DBAL

- Чипсет Intel 845D / Socket 478, поддержка 400MHz FSB
- Поддержка 2x DDR 266
- Встроенная сеть RT8100BL (845DBAL) и звук AC97'
- Трехфазный стабилизатор цепи питания процессора
- Восстановление утерянных данных утилитой Recovery Genius
- Наличие 5x PCI, 1x CNR и 1xAGP, 4x USB
- Мониторинг CPU, температуры и напряжения системы, скорости вращения вентилятора





TFT LCD MONITOR
High resolution TFT

S450/ S450L

- Чипсет SIS 650 / Socket 478, поддержка 400MHz FSB
- Поддержка 2x DDR 266
- Встроенный 256–бит 3D видеоадаптер на базе SiS 315
- Трехфазный стабилизатор цепи питания процессора
- Встроенная сеть PHY (S450L) и звук AC97'
- Восстановление утерянных данных утилитой Recovery Genius
- Наличие 3x PCI, 1x CNR и 1xAGP, 6x USB
- Мониторинг CPU, температуры и напряжения системы, скорости вращения вентилятора



VGA CARD
n-Vidia Geforce2, 3, M64
SIS 315, ATI Radeon



FAX/MODEM
Internal, External
USB modems

JETWAY INFORMATION CO., LTD. www.jetway.com.tw

Distributor in Moscow
Atlantic Computers
Tel: 095-240-2097 www.atlantic.ru

Distributor in St. Petersburg
AXIOMA
Tel: 0812-2730940 , 2757952

ELKO GROUP www.elko.ru
ELKO Msc, tel:(095)234-9939 Distributor in Moscow
ELKO SPb, tel:(812)320-6336 Distributor in St.Petersburg

Alpha Computers	S-Peterburg	(812) 320-80-80	Formoza	Ekaterinburg	(3432) 59-18-68
RIM	S-Peterburg	(812) 327-20-20	TechnoGroup	Ekaterinburg	(3432) 75-65-56
TRIVIUM	S-Peterburg	(812) 327-78-77	NTP VTI	Omsk	(3812) 23-33-77
Kvesta	Novosibirsk	(3832) 33-24-07	Vist Computer	Moscow	(095) 159-40-01

JETWAY

ХУЛИГАН

№1-апрель-2002

ЖУРНАЛ ДЛЯ ТЕБЯ И ТВОИХ БЕЗБАШЕННЫХ ДРУЗЕЙ

НОВЫЙ МОЛОДЕЖНЫЙ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ



В ПЕРВОМ НОМЕРЕ:

НАНОТЕХНОЛОГИИ: скоро у тебя дома и в твоем теле

КАК СТАТЬ СЕКТАНТОМ: руководство пользователя

СОКС: почти карманный футбол, самый портативный спорт с мячом

ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ ТОРГОВЦА НАРКОТИКАМИ: с утра и до вечера бок о бок с драг-дилером

УЛИЧНЫЕ ГОНКИ: на сверхзвуковой по московским переулкам

МОРГ ИЗНУТРИ: правда и вымысел о самой загадочной медицинской структуре



ПЕРВЫЙ НОМЕР В ПРОДАЖЕ С 26 МАРТА

сделано в (game)land

В НОМЕРЕ

03(108) февраль 2002
WWW.GAMELAND.RU



БОЛЬШОЙ ГЕЙМЕРСКИЙ СЛОВАРЬ

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT 012

NEWS

ХИТ-ПАРАД 004
ACTIVISION ЗАКРЕПЛЯЕТ УСПЕХИ 005
ПРЕЗИДЕНТ NINTENDO OF AMERICA УХОДИТ 006
ДЕТАЛИ ЯПОНСКОЙ ПРЕМЬЕРЫ XBOX 008
ЯПОНЦЫ ПОДВОДЯТ ИТОГИ 2001 008
ACCLAIM ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВЫЕ СУПЕРПРОЕКТЫ 008
TACTICS OGRE GAIDEN В АМЕРИКЕ! 008

ХИТ?

MIGHT & MAGIC IX 032
UNREAL TOURNAMENT 2 034

PREVIEW

"ВАЛЬГАЛЛА" 036
DEADLANDS 038
V-RALLY 3 040
RALLISPORT CHALLENGE 041
ANIMAL FOREST PLUS 042
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS 044
STATE OF EMERGENCY 046
LOST LEGION 048
5 MINI-PREVIEWS 050

AKELLA 014

MIGHT & MAGIC UNIVERSE 018

ПРОВАЛЫ NINTENDO 022

ЖИЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОЗРОЖДЕНИЕ SNK 026

STAR EXPRESS 030

REVIEW

DEAD OR ALIVE 3 056
HALO 058
FINAL FANTASY X 060
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 062
SETTLERS IV: MISSION PACK 064
MASTER RALLYE 066
HEROES 3,5: IN THE WAKE OF GODS 068
TRAINZ 070
REZ 072

ONLINE

ЛЮБИТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ: ИТОГИ КОНКУРСА 074
ШАРДЫ ULTIMA ONLINE 077
ТЕЛЕПРОГРАММА И КОМПЬЮТЕР 078

КИБЕРСПОРТ

STARCRAFT ЖИВ! 080
ТАК ИГРАЮТ ПРОФИ 081
ЭКСКУРС В ПРОШЛОЕ 083

ЖЕЛЕЗО

ТУПИ4OK ГОБЛИНА

ПОСТЕРЫ

UNREAL TOURNAMENT
DIABLO II

ТАКТИКА

WIZARDRY 8 088
MYTH III 093

СПИСОК ИГР

PC
«Архипелаг» 16
«Вальгалла» 36
«Век Парусников 2» 17
«Корсары» 16
«Корсары 2» 17
«Одиссея» 16
«Рыцари Морей» 17
Ace of Angels 55
Deadlands 38
Heroes 3,5: In the Wake of Gods 68
Lost Legion 48
Master Rallye 66
Medal of Honor: Allied Assault 12
Might & Magic IX 32
Mobile Forces 50
Myth 3 93
Pillars of Garendall 50
Settlers IV: Mission Pack 64
Star Trek: Bridge Commander 55
Trainz 70
Unreal Tournament 2 34
Will Rock 50
Wizardry 8 88

GBA
Tactics Ogre Gaiden 06

PS2
Baldur's Gate: Dark Alliance 62
Final Fantasy X 60
Rez 72
State of Emergency 46
Turok Evolution 05
Vexx 05
V-Rally 3 40

Xbox
Dead or Alive 3 56
Halo 58
Mobile Forces 50
Rallisport Challenge 41
Turok Evolution 05
Vexx 5 05
Wreckless: The Yakuza Missions 44

GC
Animal Forest Plus 42
Turok Evolution 05
Vexx 05
V-Rally 3 40

DC
Rez 72





content



EDITORIAL

Январь оказался исключительно «безрыбным» месяцем – единственным релизом на PC стала долгожданная игра Medal of Honor: Allied Assault. И все, если не считать продолжения к Tropico. С другой стороны, у нас появилась возможность более пристально рассмотреть связку мощнейших приставочных хитов — Halo, Dead or Alive 3, Baldur's Gate: Dark Alliance и Final Fantasy X. Вот их-то мы и разобрали по косточкам.

Поскольку Medal of Honor появилась буквально под самую сдачу номера (обычная практика), мы не стали торопиться с выводами. В разделе Cover Story, посвященном этой игре, вы найдете только первые впечатления. Зато уже в следующей «СИ» мы опубликуем детальный обзор, в котором столкнем лбами Medal of Honor и Return to Castle Wolfenstein, — пущай дерутся. А мы посмотрим, кто выйдет победителем.

Что новенького... В рубрике «Обратная связь» теперь поселился кроссворд, который будет появляться не реже, чем раз в месяц. Для разминки мы сделали его очень простым, однако на перспективу готовим куда более серьезный вызов вашим гейм-знаниям.

И последнее. В следующем номере «СИ» мы представим сразу несколько новых рубрик. Обещаем, они будут интересными и яркими. Так что до новых встреч, и помните — жизнь полна приятных сюрпризов!

Юрий Поморцев

На обложке: январский хит – Medal of Honor: Allied Assault – одна из самых ярких и ожидаемых игр 2002 года. Этот арт был эксклюзивно подготовлен для "СИ" Алексеем Липатовым.
Постеры: по вашим многочисленным просьбам мы вновь напечатали постеры Diablo II и Unreal Tournament – в новой редакции и в формате A2.

СТРАНА ИГР СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ | ВИДЕО | СТАТЬИ | ИНТЕРНЕТ | SPECIAL | ПАТЧИ | ПРИМОЧКИ | WALLPAPERS | ИНФО

ДЕМО-ВЕРСИИ
Medal of Honor: Allied Assault;
Marbles Deluxe

ВИДЕО
Baldur's Gate: Dark Alliance;
Final Fantasy XI;
Maximo;
Virtua Fighter 4

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Master Rallye Music (3 темы);
Скрины к играм: Deadlands, Lost Legion, Might and Magic IX

WALLPAPERS
Unreal 2 (7 шт.);
Baldur's Gate: Dark Alliance;
Settlers IV (3 шт.);
Dead or Alive 3 (2 шт.);
Final Fantasy X (10 шт.);
Master Rallye (3 шт.)

ПРИМОЧКИ
Heroes of M&M III: In the Wake of Gods – Main Package;
Heroes of M&M III: In the Wake of Gods – Update

СТАТЬИ
Capitalism 2;
Empire Earth;
Mafia: the City of Lost Heaven;
NHL 2002;
Siege of Avalon

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
RealPlayer 8 Basic;
DirectX 8.1 for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 for Windows 2000;
Quick Time 5.0;
Kali 2.3;
2D Quake;
War-Life;
Super Tank;
Палач;
Shadow Worlds

ПАТЧИ
Battlecruiser Millennium v1.0.04 Final Patch;
Gothic Patch v1.08k;
Soul Reaver 2 Patch v1.02;
Summoner Patch v1.40 (US);
Tropico v1.06 Patch

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 обложка	Elko	01	Журнал "Хулиган"	15	Журнал "Мобильные компьютеры"	35	ELST
03 обложка	X-Ring	05	Журнал "ХАКЕР"	23	МДМ-кино	43, 45, 47, 49, 65, 67, 69, 71	Media2000
04 обложка	1C	07	Zenon	27	Савеловский рынок	59	Спецвыпуск журнала "ХАКЕР"
		09, 11, 21, 25, 29, 39	1C	33	Полигон	77, 79, 97	Руссобит-М
						75	Фестиваль комиксов "КомМиссия 2002"
						82	Журнал "Official PlayStation Россия"
						83	АБКП
						85	Журнал "Total DVD"
						100	(game)land-сайт
						101	Schick

СТРАНА ИГР

№03 (108) февраль 2002

www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.

Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ

Юрий Поморцев *dreg@gameland.ru* главный редактор
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* редактор видео
Максим Заяц *lited@gameland.ru* лит.редактор
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США

ART

Миша Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE

Леонид Боголюбов *caterpillar@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Яна Губарь *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING

ООО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* технический директор
Игорь Акчурин служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail: magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на "Страну Игр" строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Дизайн обложки: *Миша Огородников*
Рисунок на обложке: *Алексей Липатов*

Многочисленные новогодние праздники на протяжении долгого времени не позволяли игровым компаниям наконец-то заняться делом и начать анонсировать свои новые проекты. К концу января практически все основные силы в индустрии наконец-таки раскачались. Как водится, без скандалов не обошлось. Прогремевший на весь мир анонс Unreal Tournament II (это уже третий по счету Unreal-проект в разработке, после U2 и Unreal Championship) был подкреплен Infogrames'овской кампанией отрицания (подробнее читайте в этом номере). Nintendo в очередной раз «порадовала» своих поклонников переносами сроков выхода сразу двух крупных проектов этой весны – Eternal Darkness и StarFox Adventures. Оба исчезли из виду и теперь появятся на свет никак не раньше мая. А во что нам теперь, спрашивается, играть на новеньких GameCube? В порт Crazy Taxi от Acclaim трехлетней давности? В общем, все в индустрии вернулось на круги своя. С Новым Годом, друзья! То ли еще будет!

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ — ДЕКАБРЬ 2001

1.	GRAND THEFT AUTO 3	ROCKSTAR GAMES	PS2	↑
2.	SUPER SMASH BROS. MELEE	NINTENDO	GC	↑
3.	METAL GEAR SOLID 2	KONAMI OF AMERICA	PS2	↓
4.	TONY HAWKS PRO SKATER 3	ACTIVISION	PS2, GC	↑
5.	MADDEN NFL 2002	ELECTRONIC ARTS	PS2, GC, XBOX	↑
6.	HARRY POTTER: SORCERER'S STONE	ELECTRONIC ARTS	PC, PSONE, GBA, GBC	↑
7.	HALO	MICROSOFT	XBOX	↓
8.	007 IN AGENT UNDER FIRE	ELECTRONIC ARTS	PS2	↑
9.	POKEMON CRYSTAL	NINTENDO	GBC	↑
10.	SUPER MARIO ADVANCE	NINTENDO	GBA	↑
11.	PIKMIN	NINTENDO	GC	↑
12.	MARIO KART: SUPER CIRCUIT	NINTENDO	GBA	↑
13.	WWF SMACKDOWN: JUST BRING IT	THQ	PS2	↓
14.	SPYRO THE DRAGON	VIVENDI-UNIVERSAL	GBA	↑
15.	NBA LIVE 2002	ELECTRONIC ARTS	PS2	↓

АМЕРИКА PC

1.	THE SIMS: HOT DATE	ELECTRONIC ARTS	
2.	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS	
3.	HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE	ELECTRONIC ARTS	
4.	EMPIRE EARTH	VIVENDI-UNIVERSAL	
5.	ROLLERCOASTER TYCOON	INFOGRAMES	
6.	ZOO TYCOON	MICROSOFT	
7.	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	ACTIVISION	
8.	THE SIMS: LIVIN' LARGE	ELECTRONIC ARTS	
9.	THE SIMS: HOUSE PARTY	ELECTRONIC ARTS	
10.	MAX PAYNE	TAKE2	

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1.	MAX PAYNE	TAKE 2	PS2	↑
2.	GRAND THEFT AUTO 3	TAKE 2	PS2	●
3.	HARRY POTTER: PHILOSOPHER'S STONE	ELECTRONIC ARTS	PSONE, PC, GBA, GBC	↑
4.	FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS	PS2, PC, PSONE	↓
5.	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION	PS2	●
6.	007: AGENT UNDER FIRE	ELECTRONIC ARTS	PS2	●
7.	PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI	PS2	↑
8.	THE SIMS: HOT DATE	ELECTRONIC ARTS	PC	↑
9.	CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 01/02	EIDOS	PC	↑
10.	THE WEAKEST LINK	ACTIVISION	PC, PSONE, PS2	↑

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1.	GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO	SONY	PS2	↑
2.	MOBILE SUIT GUNDAM: FEDERATION VS. ZION	BANDAI	PS2	↑
3.	MOMOTAROU DETEI X	HUDSON	PS2	●
4.	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	KONAMI	PS2	↓
5.	SUPER SMASH BROS. MELEE	NINTENDO	GC	↑
6.	ANIMAL FOREST +	NINTENDO	GC	↓
7.	DRAGON QUEST IV	ENIX	PSONE	●
8.	CHORO-Q HG2	TAKARA	PS2	↑
9.	PIKMIN	NINTENDO	GC	↑
10.	METAL GEAR SOLID 2	KONAMI	PS2	↓

Январь – традиционный период спада продаж и подведения итогов. Большинство компаний именно этим и занималось, оставив нас практически без новых релизов, предпочитая продолжать продажу старых рождественских хитов. Activision отрапортовала о продаже миллиона копий своего суперхита Return to Castle Wolfenstein, из которых чуть больше половины пришлось на американский рынок, а остальное – на европейский. Такими результатами издательство, похоже, весьма довольно. Учитывая скорый выход Wolfenstein на PlayStation 2 и Xbox, оживленная марка вполне может принести своим хозяевам значительный доход. Еще больший и, нужно сказать, неожиданно крупный успех пришел, наконец, к Nintendo в Японии. Центральный проект года, Super Smash Bros. Melee, перешел на родном рынке миллионную отметку, продавшись в соотношении 3 к 4 с приставкой GameCube. Судя по высокому месту, занимаемому Smash Bros и в американских хит-парадах, игра имеет все шансы достичь таких же результатов и в Штатах. Вообще, жизнь на GameCube заметно оживилась. Отлично продается портированный с N64 Animal Forest+. На днях в Японии вышел музыкальный альбом Pikmin, который мгновенно превратился в сенсацию и уже стал «золотым». Вместе с музыкальными успехами продвинулись и продажи самого тайтла, который уже обогнал Luigi Mansion и стал второй самой продаваемой игрой на формат с 400-тысячным тиражом. Metal Gear Solid официально не смог вызвать достаточного интереса на японском рынке и, похоже, завершает свое присутствие в десятке с разочаровывающими для хита таких масштабов 800-тысячными продажами. На PC-рынке настоящую бурю вызвал выход очередного expansion Sims: Hot Date, который традиционно заставил хорошо продаваться и все остальные продукты этой марки. В следующий раз где-то высоко в десятке наверняка окажется и Medal of Honor: Allied Assault.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:

● ИГРА ОСТАЛАСЬ НА "ПРЕЖНЕМ" МЕСТЕ
↑ ИГРА ПОДНЯЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ
↓ ИГРА ОПУСТИЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ OVCH@GAMELAND.RU

ПРЕЗИДЕНТ NINTENDO OF AMERICA УХОДИТ

Бессменный на протяжении 22 лет (с самого основания американского офиса) президент Nintendo of America Minoru Arakawa спустя всего несколько дней после начала нового года шокировал игровую общественность своим решением немедленно уйти в отставку. Многие аналитики связали это решение с готовящейся сменой президента главного японского офиса. «Железный старец» Hiroshi Yamauchi, которому исполнилось уже 83 года, правит Nintendo Co, Ltd уже на протяжении пятидесяти лет и в последние годы не раз высказывал желание уйти на пенсию. А вот имени своего преемника он так и не назвал. Сыновей у Yamauchi нет, а единственный верный соратник – это его собственный зять Arakawa, приведший американское подразделение компании к сенсационному успеху еще на заре 80-х годов. Все возникающие «теории заговора» представители компании с негодованием отвергают, предлагая нам пользоваться официальными версиями, согласно которым, Arakawa просто решил немного отдохнуть и насладиться жизнью, переехав с женой и детьми на Гавайи. Уход Minoru Arakawa с поста президента американского подразделения Nintendo завершил период смены главных действующих лиц компании. Незадолго до этого стены Nintendo покинули такие легендарные личности, как Howard Lincoln и Peter Main. В компании не осталось уже почти никого из тех, кто семнадцать лет назад превратил в реальность безумную затею по «перезапуску» американского рынка видеоигр. Новую политику Nintendo будут определять новые люди, бывшие менеджеры второго эшелона. Что касается японского офиса, то на днях Yamauchi (возможно, желая отвести внимание прессы от Arakawa) заявил, что непременно уйдет на пенсию в середине этого года. Но никакой замены на посту президента не будет. Компанией будут управлять пять ее главных менеджеров, которым предстоит вместе принимать важные решения. Yamauchi также собирается оставить за собой некоторые контрольные функции, так что окончательно он все-таки не уйдет.



Minoru Arakawa, бывший президент.

ЯПОНЦЫ ПОДВОДЯТ ИТОГИ 2001

Прагматичным японцам всегда удается подвести итоги очередного важного периода куда быстрее, чем скрытным и медлительным американцам. Не прошло и месяца после завершения 2001 года, как аналитики подсчитали результаты продаж видеоигр в Стране Восходящего солнца и обнародовали неутешительные итоги. Итак, несмотря на колоссальный рост в Америке, Япония в прошлом году в буквальном смысле стояла на месте и где-то даже пятилась назад. Несмотря на то что продажи «железа» за счет успешных премьер GameBoy Advance и GameCube, а также отличных результатов PlayStation2, несколько выросли, с продажей игр дела обстоят совсем плохо. В 2001 году японцы закупили игровых консолей примерно на 1,45 миллиарда долларов. Эта сумма была потрачена на 4,2 миллиона GBA, 3,6 миллиона PS2 и примерно 1 миллион GameCube. Затраты на игры составили 2,2 миллиарда долларов, что примерно на 8 процентов меньше, чем в прошлом году. За «платиновую» миллионную отметку перешагнули лишь четыре игровых проекта: Final Fantasy X – 2,5 миллиона копий, Gran Turismo 3 – 1,6 миллиона, Dragon Quest Monsters 2 – 1,1 миллиона, и Dragon Quest IV – 1 миллион. Совсем близко к этой отметке приблизились Onimusha Warlords и Super Smash Bros. Melee. Японцы действительно стали меньше интересоваться играми. Японский рынок, который некогда был почти равен американскому, теперь едва-едва составляет его треть. Японские издательства получают большую часть своей прибыли именно благодаря продажам в США и Европе, а разработки, рассчитанные исключительно для родной аудитории, перестают окупаться. Лучший пример – культовый сериал Sakura Wars, скатившийся по продажам до смехотворных отметок (последняя, третья, часть продана тиражом в 350 тысяч копий).



СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ OVCH@GAMELAND.RU

ДЕТАЛИ ЯПОНСКОЙ ПРЕМЬЕРЫ X-BOX

Всего лишь за полтора месяца до японского дебюта новой игровой системы от Microsoft компания собрала журналистов и видных деятелей японской индустрии, для того чтобы сообщить им о финальных деталях запуска приставки. Итак, Xbox поступит в японские магазины по суперцене в 34800 иен (в переводе на доллары это примерно $263), которая практически равна той, что просит сегодня за свою приставку корпорация Sony. Впрочем, Nintendo GameCube продается в Японии по 25000 иен ($189), что вовсе не гарантировало этой системе грандиозный успех, который пришел лишь после выхода суперхита Smash Bros. Следуя японской традиции регулярно выпускать крупные продукты в специальных «limited edition»-версиях, Microsoft выпустит 50 тысяч приставок в специальном полупрозрачном корпусе. За пронумерованный Limited Edition Xbox придется выложить на 5000 иен больше, чем за стандартный, но в комплект также войдет специальный блок, позволяющий подключить приставку к аналоговым и цифровым приемникам (плюс высококачественные кабели) и брелок с выгравированной подписью Билла Гейтса. Xbox выйдет в Японии с 12 игровыми проектами, из которых лишь 3 являются продуктами самой Microsoft. В центре внимания будет, разумеется, Dead or Alive 3 от Tecmo, а также слегка обновленные Genma Onimusha от Capcom и Silent Hill 2: Restless Dreams от Konami. Большой успех наверняка ждет уникальные проекты Double STEAL и Have a Mice Day. Главный американский хит на системе, Halo, в Японии пока что не выйдет – японцам не слишком-то по душе жанр FPS. Даже великий и ужасный Golden Eye не вызвал у них никакого энтузиазма. Несмотря на развернутую рекламную кампанию, специально сделанный для маленьких японских рук супер-джойстик и неплохую стартовую цену, Xbox в Японии наверняка ожидает немало проблем. Настоящий доморощенный суперхит Microsoft перекупить так и не смогла. Dead or Alive 3 мил, но не более того. Консоль великовата даже для американцев, японцам же она кажется просто гигантской, и вряд ли они найдут ее привлекательной. А ведь японские геймеры при покупке ориентируются, в первую очередь, на то, что модно. У Xbox мало шансов стать модным. Еще меньше шансов у Microsoft когда-либо окупить свои колоссальные затраты по завоеванию сердец японских игроков – такой массивной рекламной кампании японский рынок еще не видел. Кроме того, Microsoft будет терять на каждой проданной приставке не $140, как в Штатах, а как минимум $200. То есть, для того чтобы окупить хотя бы эти затраты, нужно будет продать к каждой приставке примерно 15 игр, что совершенно нереально. Весь проект японского Xbox – исключительно имиджевый шаг, направленный на то, чтобы переманить на свою сторону перспективных японских разработчиков. Стоило ли вообще Microsoft пытаться взять штурмом Японию, покажет время. Прогнозы же на ближайшее время не слишком утешительны. Первые 300 тысяч приставок, конечно же, разойдутся по домам многочисленных хардкорных игроков. Достучаться же до масс будет необычайно трудно.





Специальное издание Xbox отличается полупрозрачным корпусом и массой дополнительных аксессуаров.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 1 – 28 ФЕВРАЛЯ 2002

1	Deus Ex: The Conspiracy	Eidos	PS2
1	Commandos II	Eidos	PS2
1	Herdy Gerdy	Eidos	PS2
2	Evil Twin	UbiSoft	PS2
4	Sonic the Hedgehog Advance	Sega	GBA
4	State of Emergency	Take2	PS2
5	Smashing Drive	Namco	Xbox
5	Serious Sam: Second Encounter	Take2	PC
5	Mall Tycoon	Take2	PC
5	Wreckless	Activision	Xbox
5	Dark Summit	THQ	GC
5	Grandia II	UbiSoft	PC
11	Super Mario World Advance	Nintendo	GBA
11	Puyo Pop	THQ/Sega	GBA
11	Transworld Snowboarding	Infogrames (Atari)	Xbox
12	Maximo	Capcom	PS2
12	Star Wars Racer II: Racer Revenge	LucasArts	PS2
12	Sonic Adventure 2 Battle	Sega	GC
14	Space Channel 5 Part 2	Sega	PS2/DC (JAP)
14	Run Like Hell	Interplay/Infogrames	PS2
15	GUNVALKYRIE	Sega	Xbox
15	The Elder Scrolls III: Morrowind	Bethesda	Xbox
15	Virtua Figjter 4	Sega	PS2
15	Shadowman: 2nd Coming	Acclaim	PS2
19	Jet Set Radio Future	Sega	Xbox
19	Pirates: Legend of Black Cat	Electronic Arts	Xbox
19	New Legends	THQ	Xbox
20	18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim/Sega	GC
20	Smashing Drive	Namco	GC
21	Broken Sword Advance	BAM	GBA
26	Crash Bandicoot: Big Adventure	Vivendi-Universal	GBA
26	Command & Conquer: Renegade	Electronic Arts	PC
26	Pac-Man World 2	Namco	PS2
26	Mafia: City of Lost Heaven	Take2	PC
28	Xenosaga: Der Wille Zur Macht	Namco	PS2 (JAP)

ACTIVISION ЗАКРЕПЛЯЕТ УСПЕХИ

Компания Activision, в 2001 году продемонстрировавшая впечатляющий рост, благодаря успеху сериала Tony Hawk и других своих приставочных брэндов, не намерена отказываться и от экспансии на PC-рынке. На днях Activision приобрела команду разработчиков проекта Return to Castle Wolfenstein, который всего за пять недель после выхода умудрился стать «платиновым» релизом. Gray Matter Interactive уже получила инструментарий движка Doom3, на котором студия будет делать свою новую игру. Не исключено, что ею станет второй проект под маркой Wolfenstein, уже доказавшей свою жизнеспособность. Кроме того, по сообщениям Activision, уже к осени этого года версии Return to Castle Wolfenstein выйдут на игровых системах от Sony и Microsoft. Имя студии, которая займется переносом PC'шного хита на PS2 и Xbox, пока не названо. Тем временем отличные результаты продаж точно такого же порта Max Payne на вышеупомянутые платформы говорят о том, что подобные продукты на рынке вполне востребованы, тем более что технический уровень современных приставок позволяет осуществлять переход без какой-либо потери качества.



НОВЫЕ ТАРИФЫ!

с 20.11.2001

НЕОГРАНИЧЕННЫЙ ТРАФИК
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЦЕНЫ НА Dial-Up
ПОДДЕРЖКА WAP-ПРОТОКОЛА

каналы 2x1 Гбит/с
круглосуточная техническая поддержка
любые объемы дискового пространства
все возможности хостинга
постоянным клиентам-скидки!

Регистрация доменных имен в зонах
.com, .org, .net, .ru, .info, .biz

При оплате услуг хостинга на 6 месяцев
домен в любой зоне - **бесплатно!**

тел.: (095) 956-1380
тел.: (812) 326-4469
e-mail: hosting@zenon.net

ZENON N.S.P.
www.zenon.net
www.host.ru

Почтовый $8*
виртуальный почтовый сервер
50 Мб дискового пространства
30 почтовых ящиков, 3 листа рассылки

Экономный $6*
50 Мб дискового пространства
неограниченное количество e-mail адресов
CGI-скрипты, SSI NoExec

Деловой $22*
150 Мб дискового пространства
30 почтовых ящиков, 5 листов рассылки
CGI-каталог, SSI, PHP4, MySQL

Профессионал $38*
200 Мб дискового пространства
50 почтовых ящиков, 5 листов рассылки
MySQL, postgreSQL, Java servlets
mod_Perl, mod_PHP, gcc
*при оплате за 3 месяца, все налоги включены

БЕСПЛАТНАЯ РЕГИСТРАЦИЯ НА ХОСТИНГ ДО 28 ФЕВРАЛЯ 2002!

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ OVCH@GAMELAND.RU

ACCLAIM ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВЫЕ СУПЕРПРОЕКТЫ

На днях издательство Acclaim с разницей всего в сутки анонсировало сразу два крупных проекта образца 2002 года. Первым из них стал наследник сенсационно популярного (по меркам Acclaim, разумеется) сериала Turok: Dinosaur Hunter, выходившего на Nintendo 64 и PC. Четвертого «турка» ждали уже давно, при этом Acclaim неоднократно намекала на сохранение своих эксклюзивных отношений с Nintendo. Тем не менее, Turok Evolution будет представлена в практически неизменном виде на всех основных платформах – PlayStation2, GameCube и Xbox. Некоторая эксклюзивность для Nintendo будет заключаться в том, что, скорее всего, GameCube-версия появится в продаже на несколько недель раньше остальных. Turok Evolution построена на совершенно новом графическом ядре, созданном бывшей студией Iguana Entertainment, которая теперь называется Acclaim Studios Austin. Основные элементы нового подхода – массивные уровни, практически полное отсутствие тумана (разве что для дизайнерских целей), высокодетализованные модели персонажей. Нужно сказать, что игра производит впечатление, прежде всего, благодаря грамотному дизайну и отлично подобранной цветовой палитре. Turok Evolution чрезвычайно красива. В продемонстрированной журналистам ранней альфа-версии были уже вполне работоспособные физические эффекты, имелся ветер, весьма реалистичная погода. Turok Evolution выйдет примерно в сентябре этого года и имеет все шансы стать хитом уровня отличной первой части сериала.



Turok Evolution выйдет на GC, PS2 и Xbox в сентябре.



Несмотря на ранний статус альфа-версии, графика в новом Turok уже выглядит впечатляюще.





Вторым проектом стал мрачный и саркастичный платформер Vexx, который вкратце можно обозвать «обкуренным и гротесковым Rayman'ом». Все в этой игре похоже на веселый детский платформер от UbiSoft, перевернутый с ног на голову. Вместо доброго ушастого героя – очаровательный злюка с многозначительной ухмылкой, вместо бабочек и цветочков – страшные механизмы и роботы. Стиль Vexx также весьма напоминает неудавшийся Xbox launch title студии Argounaut Malice. Графически проект весьма силен, хотя такого внушительного впечатления, как Turok, он все-таки не производит. Выход Vexx намечен на конец лета. Игра, так же, как и Turok, будет мультиплатформенной. Впрочем, здесь небольшое преимущество, скорее всего, будет отдано PlayStation 2. С другой стороны, не соревноваться же какой-то Vexx с выходящей примерно в это же время Mario Sunshine. Новые проекты Acclaim демонстрируют хорошую готовность компании к окончательно сместившемуся в сторону next-gen платформ фокусу игровой индустрии. Что-то подсказывает, что этими двумя анонсами дело не ограничится.

TACTICS OGRE GAIDEN В АМЕРИКЕ!

Один из самых достойных игровых проектов в библиотеке GameBoy Advance наконец-то анонсирован и в англоязычном варианте. Превосходная тактическая RPG от команды Quest, создавшей весь сериал Ogre, была выпущена в Японии в июне 2001 года и разошлась почти полумиллионным тиражом. Как и в случае с Ogre Battle 64, которую Nintendo, издававшая игру в Японии, в конечном счете, отказалась выпускать на американском рынке, судьба великолепного проекта в буквальном смысле повисла на волоске. Ситуацию вновь спасла компания Atlus, взявшая на себя эту задачу. Отличный перевод Ogre Battle 64, выполненный Atlus два года назад, был омрачен лишь одним недостатком – небольшое издательство предпочло не рисковать со странным релизом и выпустило лишь 10 тысяч копий игры, которые были распроданы за считанные дни. Не исключено, что такая же судьба ждет и Tactics Ogre Gaiden: The Knights of Lodis. Поэтому советую желающим поиграть в одну из лучших игр на GBA заранее позаботиться о том, чтобы заказать себе копию. Выход игры в Америке ожидается в мае этого года.



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Легенды о Рыцарстве II






Приключения главного героя игры «Легенды о рыцарстве», рыцаря Брэдвена, продолжаются. Древнее проклятие атребатских королей сбылось в тот самый момент, когда на голову рыцаря была возложена корона. Дьявол предлагает избавить его от проклятия, но взамен Брэдвен должен нарушить рыцарскую клятву. Брэдвен отказывается и тем самым обрекает себя на долгие странствия в Авалоне, мире, где живут феи и души умерших. Вернувшись, он узнает, что за 20 лет его отсутствия золотому веку царствования короля Артура пришел конец, страна опустошена изнурительными войнами, а слухи о вновь появившемся Рогатом Змее вселяют ужас в души крестьян…

cryo

NIVAL INTERACTIVE

1С ФИРМА «1С»

Arthur's Knights II © 2001 Cryo. All rights reserved. Легенды о рыцарстве II © 2001 CRYO. © 2001 Nival Interactive, © 2001 АОЗТ «1С». Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ OVCH@GAMELAND.RU

лента российских новостей

1С
www.1c.ru

Буквально на днях в продажу поступили новые локализации от «1С» и Nival Interactive – квесты «**Казанова**» и «**Джекил и Хайд**». В создании «Казановы», согласно заявлениям разработчиков, принимали участие лучшие художники Франции, а «Джекил и Хайд» отличается отличной графикой и слегка безумным дизайном. Также на днях поступил в продажу замечательный стратегический проект **Stronghold**, локализованный на студии «Логрус» (на Западе игру издавала компания Take2). Наш журнал опубликовал обзор этого проекта в 24(105) номере, где игра получила «золотые» 32 балла из 40 возможных. Кроме того, по сообщениям компании «1С», переводом на русский язык второй серии отличного шутера **Serious Sam: Second Encounter** занимается наш старый знакомый старший о/у Goblin, что, несомненно, выведет сюжетную линию проекта на совершенно новый уровень. Какие хулиганства учинит Goblin с сюжетом хорватского шутера, пока неизвестно.

Тем временем, один из лучших российских проектов прошлого года, суперсимулятор «**Ил-2: Штурмовик**», продолжает набирать популярность на западных рынках, не забывая при этом собирать причитающиеся ему награды. На днях игра удостоилась «выбора редакции» и титула «игры месяца» у авторитетного английского издания PC Gamer, а посетители популярного сайта www.gamespot.com выбрали «Штурмовик» лучшим симулятором 2001 года. Так держать!

Новый Диск
www.nd.ru

У «Нового Диска» в продажу поступили два новых проекта. Тактический 3D action **Project Eden** от Core Design и Eidos Interactive имеет все шансы стать хитом, несмотря на то что у себя на родине последний проект от создателей легендарного Tomb Raider не пользовался особенной популярностью. Вместе с Project Eden вышла также и обучающая шахматная программа «**Шахматы в сказках**», которая весело, непринужденно и красиво знакомит начинающих шахматистов с правилами игры. Кроме того, в ближайшее время будет выпущен в свет и «**Капитализм 2**» от UbiSoft – это событие состоится в конце января.

Руссобит-М
www.russobit-m.ru

Издательство «Руссобит-М» на днях сообщило о своем намерении в очередной раз поучаствовать в выставке Milia 2002, которая пройдет в Каннах с 5 по 8 февраля 2002 года. На очередной Milia компания собирается показать знаменитый 3D шутер **Kreed**, обещающий посостязаться в качестве графики с самим Doom 3, а также ролевую игру **Golden Land** от той же команды Burut. Самая именитая в составе «Руссобит» студия GSC Gameworld представит гоночную игру **Hoverace**, 3D шутер **Oblivion Lost**, RTS **American Conquest** и аркадный FPS **Firestarter**. Наконец, студия Revolt Games представит космический симулятор **Homeplanet** и action от первого лица под названием **Neuro**. Разумеется, наибольший интерес среди этого моря проектов представляют Kreed и American Conquest, за которым закрепился имидж неофициального сиквела сверхпопулярных «Казаков». Наш репортаж с Milia 2002 вы сможете прочитать в одном из ближайших номеров журнала.

Компания «Руссобит-М» также сообщила о том, что ей удалось подписать масштабный договор с немецким издательством JoWood на издание на территории бывшего СССР следующих игр: **Conseal** – шутер, **Cultures 2** – стратегия, **Aquanox 2** – action, **Cold Zero** – action от 3-го лица, **Neverlands** – стратегия/RPG, **Secret Ops** – action, **Reality Deathmatch** – шутер, и, наконец, **Panzer Elite** – танковый симулятор.

Snowball Interactive
www.snowball.ru

Студия Snowball занималась в последние недели, в основном, развитием своего присутствия в Интернете. Практически одновременно открылись официальные российские сетевые представительства последних локализаций студии. Сайт проекта «Команч 4» разместился по адресу www.snowball.ru/c4, русская версия игры должна появиться в продаже 27 января. Набрав в Internet Explorer следующее простое буквосочетание: www.snowball.ru/km2, вы попадете на сайт «**Второй Короны**», сиквела популярной стратегии «Война и Мир». Игра должна поступить в продажу в последние дни января. Будем ждать.

Компания «Руссобит-М» совместно с компанией GSC Game World и журналом «Страна Игр» объявляет конкурс на лучшую мультиплейерную карту и лучшую миссию/историческое сражение для игр «Казаки: Европейские Войны», «Казаки: Последний Довод Королей».

Для создания самой лучшей карты вам отводится время до 30 апреля 2002 года. За это время можно свернуть горы, а можно и сделать ту самую карту, которая получит призовое место, а уж призы, будьте уверены, придутся вам по вкусу.
Кроме всего прочего, существуют две различные номинации, в каждой из которых (если вы мастер) вы можете попытаться выиграть. Этими номинациями являются: лучшая многопользовательская карта (три призовых места); лучшая миссия или лучшее историческое сражение (также три призовых места).
Прием уровней на конкурс прекращается 30 апреля 2002г.

Приз за первое место:
Компьютер INTEL®PENTIUM®III processor 800 PPGA MHz/i815/128MB PC133/30GB 7200rpm/Windows ME/SB PCI 128/32M TNT2/3+48xCD-ROM/ATX/Cool 370.

Приз за второе место:
Комплект из трех игр компании «Руссобит-М»: Venom. Codename Outbreak, «Противостояние III. Золотая коллекция.», Myst III. Exile.

Приз за третье место и приз зрительских симпатий: подарочная упаковка игры Venom. Codename Outbreak.

Редактор карт и миссий вы можете найти на диске с игрой или на сайте компании GSC — www.gsc-game.com. Компании «Руссобит-М» и GSC Game World оставляют за собой право на любое использование присланных на конкурс миссий и карт с обязательным указанием имени автора.
С огромным нетерпением ждём все ваши работы по адресу:
contest@gsc-game.kiev.ua до 30 апреля 2002 года.

Спонсоры и организаторы конкурса: Компания «Руссобит-М» — www.russobit-m.ru
Компания GSC Game World — www.gsc-game.com
Журнал «Страна Игр» — www.gameland.ru


ДОРОГУ ОСИЛИТ
ИДУЩИЙ
Готика
www.snowball.ru/gothic
snowball.ru

Илья Сергей
kogotok@gameland.ru

COVER STORY

Первые впечатления от Medal of Honor: Allied Assault… Хотя, нет, подождите. Пользуясь случаем, хочу сделать одно важное заявление касающееся непосредственно нашего волонтера.





MEDAL OF HONOR Allied Assault

Жанр: 3D action
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: 2015 Studios
Количество игроков: до 16
Онлайн: http://mohaa.ea.com/
Требования к компьютеру: PII 450, 64MB RAM, 3D-ускоритель

Не прогневайтесь на меня, дорогие читатели, любители понаблюдать, как титаны сталкиваются в смертельном поединке, — вы не найдете на страницах «Страны Игр» сравнения Return to Castle Wolfenstein и **Medal of Honor: Allied Assault**. Чтобы ни у кого не возникло справедливого вопроса «А почему?», мотивирую свое решение абсолютной непохожестью игр. Главным образом, тут дело в атмосфере. Если одна игра, выражаясь терминами современного кинематографа, принадлежит к жанру приключений с характерными поворотами сюжета, быстрой сменой задних планов и без каких-либо претензий на историческую достоверность, то другая — это, несомненно, военная драма, переходящая местами в простой боевик, хоть и очень качественный. В этом ее главное отличие от RtCW, и в этом же ее потенциальное преимущество. Обе игры атмосферны, качественны, но они абсолютно разные, поэтому кровопролития я не допущу. Тема закрыта, вводную часть можно считать оконченной.

Итак, мотивы для дуэли отсутствуют, поэтому оставим в стороне глупое соперничество и обратим взоры в сторону одного из несостоявшихся дуэлянтов. После первых нескольких часов знакомства с **Medal of Honor: Allied Assault** об игре складывается весьма определенное мнение. Впечатления весьма приятные, ибо все составляющие успеха налицо. Перечислять не буду — думаю, вы и без меня хорошо знаете, что нужно для счастья любому шутеру.



Первым делом обращаешь внимание на колорит Второй мировой, который ощущается буквально во всем. Взять хотя бы невероятно стильный вступительный ролик, который, однако, дает справедливые основания обвинить разработчиков в плагиате. Высадка десанта союзников в Нормандии в знаменитый «День D» почти полностью копирует аналогичный эпизод из фильма Saving Private Ryan. И это не единственный момент в игре, который заставляет вспомнить шедевр Спилберга. Другое дело, что все подобные сцены вплетены в игру очень умело и ничуть не мешают игровому процессу, лишь поддерживают атмосферу. Порадовало отличное оформление меню и брифингов – стилизация под грозные сороковые полная.

Неприятный баг, портивший удовольствие от демо-версии, остался и в финальном релизе. Дело обстоит так: стоит загрузить одиночный уровень, и игра тут же выбрасывает нас в Windows, требуя подключиться к Интернету. Исправить это можно, открыв закладку «подключение» в «свойствах» браузера и отметив там пункт Never Dial a Connection. Данный способ работает в 99% случаев.

Благополучно преодолев глюки при загрузке первого уровня, приступил непосредственно к игре. Непонятно, зачем в игру введен тренинг, без которого не разрешают начать кампанию. Полезного в нем не много, однако с его помощью можно ознакомиться с некоторыми видами вооружения, посмотреть на отличную прорисовку различных объектов (техника и деревья — это вообще нечто!), а также оценить несколько интересных находок игрового процесса — например, хорошо заметный маркер в месте закладки взрывчатки.

Раз уж заговорили об оружии, стоит отметить высокую реалистичность оного. Данное утверждение — не пустой звук, и касается оно прежде всего внешнего вида и звуков стрельбы. Очень порадовала возможность бросать гранаты двумя различными способами, да и сама траектория полета максимально способствует удачному попаданию в цель. Был весьма удивлен отсутствием возможности перезарядить винтовку до истощения магазина. Потом, правда, вспомнил, что в реальности у M2 Garand тот сам отстреливается, опустев, а до этого его из патронника нельзя было выковырять. Реализм, черт побери.

Искусственный интеллект — выше всяких похвал. Переворачивания столов пока замечено не было, но в остальном и враги, и союзники ведут себя предельно грамотно. Играть то и дело мешала скупая слеза умиления, которую я смахивал, глядя, как только что освобожденный из плена связной укладывает на моих глазах десятого по счету фрица, или как немцы кидаются врассыпную от моей гранаты,



Взрывы выглядят немного аляповато, но все равно очень эффектно.

падают на землю, укрываясь от взрывной волны. А уж как они гранаты кидают — просто загляденье.

Теперь о грустном. Посмотрите на системные требования, указанные в шапке. Теперь умножьте все приведенные данные примерно на 2-2,5. Вот, только с такой машиной вы сможете играть со «средними» параметрами. Модифицированный движок Quake 3 в **Medal of Honor** — на данный момент, чемпион по «тормозам». Обидно, поскольку есть на что посмотреть.

Таковы первые впечатления от игры. Красиво, стильно, динамично и, наконец, просто интересно. Ждите полного обзора игры в следующем номере, а я пока подумаю, к чему бы еще придраться. А то уж очень все в розовых тонах получается!



Все противники прекрасно анимированы, и к тому же, наделены хорошим AI.

АКЕЛЛА

КОГДА СЕРЬЕЗНЫЕ ЛЮДИ БЕРУТСЯ ЗА ДЕЛО

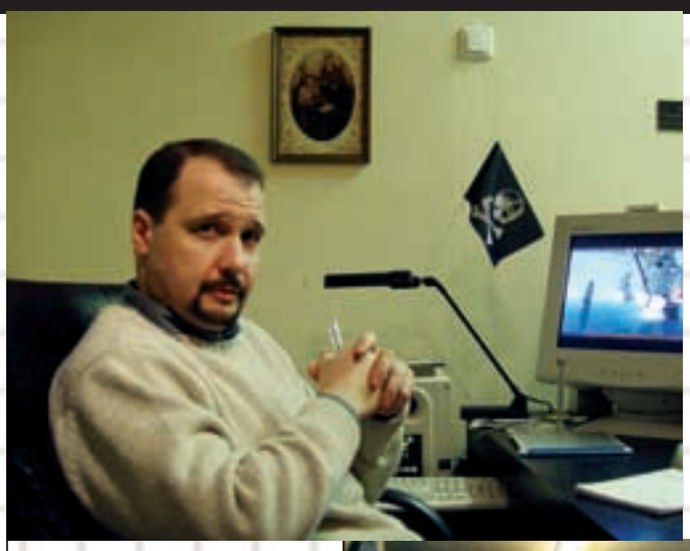
Первое, что бросилось мне в глаза в офисе «Акеллы», — это постер из новогоднего номера «Страны Игр» с главной героиней Final Fantasy: The Spirits Within. Однако плакаты с фильмами — скорее исключение, потому как в этом офисе нет практически ничего, что так или иначе не было бы связано с играми. Элементы тихого игрового фанатизма работающих здесь людей заметны повсюду: стены с нарисованным на них подводным пейзажем, гигантский паук в темном углу комнаты — неизменный атрибут пиратской пещеры с сокровищами, приклеенная к потолку коробка от GeForce (и сама видеокарта, висящая неподалеку на стене)…

**Когда я попал в кабинет вице-президента компании Дмитрия Архипова, то подумал: «Вот она, обитель нормального (с точки зрения не знакомого с играми обывателя) человека».
Мой вывод оказался преждевременным.**

Дополнительная информация: **http://www.akella.ru/**

РОЖДЕННЫЕ ЭНТУЗИАЗМОМ

Начиналось все с экзотики. До 1993 г. нынешние руководители «Акеллы» занимались бизнесом, не имевшим абсолютно никакого отношения к играм, — водным туризмом. Устраивали для иностранных любителей приключений путешествия по таежным рекам. Дела шли весьма неплохо, но для творческих натур этого мало. Помимо любви к активному отдыху, друзей объединяла страсть к компьютерным развлечениям. Именно она подвигла их в 1993 году на создание собственной компании, которой предстояло заниматься созданием игр. Похоже, в российской игровой индустрии энтузиазм и смелость решают все. По крайней мере, на этапе зарождения «Акеллы» дело обстояло именно так.



Дмитрий Архипов – вице-президент компании «Акелла».

В то время самое большое удивление вызывало, почему на нашем рынке практически нет игр на русском языке. В связи с этим ребята приняли решение отправить таким гигантам, как Sierra, Electronic Arts и Activision, предложение выпускать часть их игр в России. Однако ни от одной из компаний ответа не последовало — российский рынок просто не хотели воспринимать всерьез. К счастью, подобное отношение было далеко не у всех западных фирм. Одним из первых проектов «Акеллы» стала локализация футуристических гонок Pod от Ubisoft.

С 1996 по 1998 гг. «Акелла» выпустила около 30 обучающих программ и энциклопедий, а также около 10 небольших игр. Над крупными проектами работа началась в 1997 году. Политика компании была и остается следующей: разработчику просто необходимо выпускать большие, амбициозные проекты — это единственный путь эффективного развития. Можно, конечно, довольствоваться локализациями и разработкой малобюджетных игрушек, но это тупиковая ветвь. Чтобы расти, расширять свое присутствие на рынке, завоевывать любовь игроков и уважение конкурентов и партнеров, нужно сотворить нечто грандиозное. Да, на этом пути никто не застрахован от ошибок, и это тоже нужно понимать. Наглядный пример тому — два начатых в 1997 году проекта, «Архипелаг» и «Одиссея», которые пришлось закрыть, так как они оказались слишком масштабными. Тем не менее, время, потраченное на них, не прошло даром. Разработчики приобрели необходимый опыт, который как нельзя кстати пришелся в работе над «Корсарами». «В игростроении главное — опыт. Сложно не начать разработку, а закончить ее», — считает Дмитрий Архипов. И он на сто процентов прав.



Такой вот «невеселый Роджер», видимо, очень помогает в работе.



К 1998 году дела компании явно шли в гору. За первую ударную пятилетку было выпушено множество локализованных западных проектов, отлично продавались диски с

**До 1993 г. нынешние руководители «Акеллы» занимались бизнесом, не имевшим абсолютно никакого отношения к играм, — водным туризмом. Устраивали для иностранных любителей приключений путешествия по таежным рекам.
Дела шли весьма неплохо, но для творческих натур этого мало. Помимо любви к активному отдыху, друзей объединяла страсть к компьютерным развлечениям. Именно она подвигла их в 1993 году на создание собственной компании, которой предстояло заниматься созданием игр.**



Полет дизайнерской мысли чувствуется не только в играх «Акеллы», но и в интерьере студии.

секретами и кодами для игр, вовсю шла работа над «Корсарами». Кризис, как обычно, подкрался незаметно. Самой большой потерей было закрытие дистрибьюторского отдела, содержать который на какой-то момент стало непосильной задачей (позже, в 2000 г., он снова был открыт). Справиться с кризисом во многом помогли западные партнеры. Благодаря им работа над внутренними проектами продолжалась.

раблей, которым реально обладают игроки. Результат сражения записывается, в соответствии с ним изменяется расклад сил, и активная жизнь на просторах океана продолжается. Для «Акеллы» возникновение подобного мира в Сети было настоящим сюрпризом, но сейчас разработчики всячески поддерживают и поощряют его развитие.

«КОРСАРЫ» И НЕ ТОЛЬКО

О второй части «Корсаров» мы уже писали, и не раз. Но к разговору об этой игре, кажется, можно возвращаться бесконечно. Спешу поделиться самой свежей информацией от разработчиков.

Наконец-то стали известны подробности сюжета, который, по сравнению с первой частью игры, на сей раз займет гораздо большее место в игровом процессе. Главные герои – бравый Блейз Дэвлин и прекрасная Даниэль Грин. Все начинается с того, что они становятся свидетелями захвата небольшой английской колонии, во время которого герои знакомятся друг с другом. Однако встреча оказывается

Так уж сложилось, что наиболее известные творения «Акеллы» напрямую связаны с морской тематикой. Все началось с успеха «Корсаров». Игру приняли «на ура» не только у нас, но и на Западе — проект получил очень высокие рейтинги в самых авторитетных изданиях. Более того, за рубежом «Корсары» не забыты, и многие фанаты с нетерпением ждут продолжения.

МОРЕ — ИХ СТИХИЯ

Так уж сложилось, что наиболее известные творения «Акеллы» напрямую связаны с морской тематикой. Все началось с успеха «Корсаров». Игру приняли «на ура» не только у нас, но и на Западе — проект получил очень высокие рейтинги в самых авторитетных изданиях. Более того, за рубежом «Корсары» не забыты, и многие фанаты с нетерпением ждут продолжения.



За маской добродушного разработчика скрывается настоящий морской волк.

В 1999 году началась работа над «Веком Парусников 2» (Age of Sail 2) на движке все тех же «Корсаров». С этой игрой разработчики попали в самую точку — такого успеха вообще добивается далеко не каждая игра, а уж тем более в жанре wargame. При этом на Западе игру любят чуть ли не больше, чем в России. Количество фанатов Age of Sail 2 поистине огромно – и это не просто слова. Редактор карт изначально не входил в комплект с игрой, хотя некоторые его функции и были заложены в программу. Западные умельцы сумели-таки открыть часть возможностей этого редактора и создали целый онлайновый мир на базе Age of Sail 2. Игрок получает флот кораблей (набор фишек) и перемещается по огромной карте в пошаговом режиме. Модераторы отслеживают этот процесс, и, когда два человека сталкиваются друг с другом, загружают для них битву — обычное сражение из Age of Sail 2 с тем количеством ко-

мимолетной, и очень скоро они расстаются. При этом Даниэль случайно узнает один очень важный секрет, за который едва не расплачивается с жизнью, – за ней начинает охоту коварный губернатор. Он нанимает Блейза, чтобы тот привел девушку к нему. При этом сам Блейз не знает, что разыскивает ту самую прекрасную незнакомку, с которой случайно встретился на английском острове. Когда он все-таки находит ее, Даниэль в гневе выхватывает кинжал... Надо полагать, это и есть первый проблеск нежных чувств героев друг к другу. Блейз, конечно, отделывается царапиной, быстренько мирится с Даниэль, а потом они узнают о несметных сокровищах, за которыми охотится губернатор, и сами ввязываются в эту охоту... А дальше — ждем выхода игры, чтобы узнать все о сокровищах, предательстве и романтической love story.

Та часть «Корсаров 2», которая посвящена мореплаванию и морским сражениям, не претерпит качественных изменений по сравнению с оригиналом, — если не считать графики, о которой можно слагать поэмы. Поэтому поговорим о сухопутных приключениях. В «Корсарах 2» наши действия на суше не будут ограничиваться походами по тавернам и магазинам — отныне на бе-



В продаже с 4 февраля



В НОМЕРЕ:

Итоги года: самые яркие продукты и события 2001 года, определившие дальнейшее развитие индустрии.

Что скрывает Nokia: интервью с Раймо Ниукканеном, директором московского филиала компании. Будущее рынка мобильной связи, перспективы развития GPRS и сетей третьего поколения, завтрашний день коммуникаторов и смартфонов — вот что вы узнаете из этого материала.

IBM ThinkPad Transnote, первый в мире ноутбук-папка, сочетающий в себе мобильный компьютер и цифровой блокнот, добрался до России.

Сравнительный анализ КПК на Pocket PC 2002

Аксессуары для мобильных компьютеров

Ноутбуки высшей ценовой категории. Промышленные терминалы на платформе Palm OS Лучшие модели карманных компьютеров, мобильных телефонов и цифровых фотокамер.

Новости и многое другое

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ (game)land



ции густо населены, однако далеко не всегда — дружественными персонажами. Причаливать к городской пристани теперь тоже не обязательно — можно высадиться и на пустынный берег.

Пытаться же перечислить все нововведения, которые ожидают нас в «Корсарах 2», просто бесполезно. Но ждать, когда мы своими глазами сможем на все это взглянуть, осталось недолго — игра выходит уже осенью. Тем не менее, «Корсары 2» — не единственный крупный проект «Акеллы», над которым сейчас трудятся разработчики. Совсем уже скоро (в феврале) должен выйти проект под названием «Рыцари Морей» (Privateer). Это идейное продолжение «Века Парусников 2», претендент на звание стратегии, которая войдет в историю. Дело в том, что «Рыцари Морей» создавались с учетом пожеланий и предложений огромной армии поклонников «Века Парусников 2», — игра, сделанная геймерами для геймеров. Несмотря на то что принципиально ничего не изменится, количество нововведений просто не подается подсчету. Разработчики потратили целый час на то, чтобы лишь в общих чертах рассказать и показать мне, что нового будет в «Рыцарях Морей» и почему их выход должен стать таким значимым событием. В следующем номере журнала мы обязательно подробно расскажем об этом проекте.

ЭКСПАНСИЯ

С самого начала моей беседы с Дмитрием Архиповым я еле сдерживался, чтобы не начать интервью с вопросов, приготовленных на закуску. И вот, когда дело дошло до них и я уже открыл рот, чтобы спросить о самом интересном, в кабинет вошел человек, которого я заметил еще год назад, когда был в гостях у «Акеллы». Не заметить его было трудно, потому что по-русски он не говорит вообще. Зовут его Джоэл Бретон (Joel Breton). Он и не подозревал, что, зайдя к начальству на чашку чая, пробудет в кабинете гораздо дольше, чем планировал.

Итак, Джоэл Бретон, продюсер, сотрудник компании Bethesda Softworks, с которой у «Акеллы» еще со времен «Корсаров» сложились прекрасные отношения. Для разработчиков наиболее ценен его опыт работы с играми для консолей, так как «Акелла» стала первой российской компанией, занимающейся проектами для PlayStation 2 и Xbox.

Название «Акелла» появилось далеко не сразу. Ввиду некоторых особенностей нашего законодательства, в 90-е годы практически всем фирмам приходилось по несколько раз перерегистрироваться. Как «Акелла» компания была зарегистрирована лишь в 1995 году.

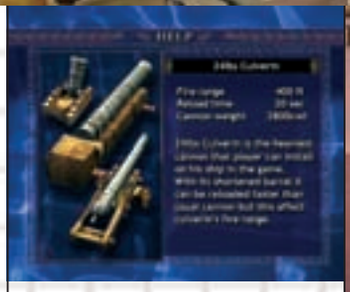


Облик Блейза может слегка измениться – и будет он еще мужественнее и романтичнее.



регу нас ждет не меньше приключений, чем в море. Начнутся они прямо с высадки на берег. Если мы причалили у вражеского острова, то, расстреляв форт из пушек, будем вынуждены ввязаться в рукопашный бой с гарнизоном на берегу. В сражении участвует вся команда корабля, и действо напоминает мини-RTS.

Города стали намного больше, и в них нам предоставлена практически полная свобода действий. С любым NPC можно поговорить, получить от него какое-то задание, можно даже убить его. Правда, в последнем случае придется иметь дело со стражниками и, скорее всего, покидать город бодрым аллюром, но главное — сама возможность. При этом на суше будут не только города. Нам предстоит путешествовать по джунглям и пещерам, прогуливаться по пляжам. Все эти лока-



В «Корсарах 2» работа художников ничуть не менее значима, чем работа программистов.





Сойдя на пирс, мы увидим свой корабль, "припаркованный" неподалеку.

Делать игры для приставок сложнее, чем для PC, прежде всего тем, что необходимо получить одобрение компании, выпустившей данную консоль. Здесь смотрят не только на сам проект, его качество и интересность, но также тщательнейшим образом проверяют и самого разработчика: изучают историю фирмы, ее репутацию и т.д. С Sony в этом плане работать проще, так как эта компания общается с разработчиком напрямую. Собственно, договоренность с ней уже достигнута, development kit получен, и работа над играми для PS 2 уже ведется. Первым проектом для этой консоли станет пока не названная RPG с элементами action.

Совсем другое дело — Microsoft. Этот гигант предпочитает рассматривать возможность выхода игры на Xbox, когда она уже имеет более-менее оформившийся вид (читай, наполовину закончена), хотя иногда и случается, что компания ведет переговоры по поводу проектов, находящихся на ранней стадии разработки. Ну и требования к играм, самой собой, весьма высокие. И здесь как раз очень кстати приходится дружба «Акеллы» с Bethesda и присутствие в Москве Джоэла Бретона. Все-таки авторитет партнеров оказывает очень существенное влияние на отношение к разработчику. Одним из первых проектов «Акеллы», который мы увидим на Xbox, могут стать «Корсары 2». Сейчас игра находится на стадии рассмотрения и формально одобрения еще не получила, но будем надеяться на лучшее. И если достоверно станет известно, что этот потенциальный хит появится не только на PC, мы сразу обязуемся сообщить вам об этом.

Вообще, в «Акелле» очень рассчитывают на успех Xbox'а мире. Учитывая тот факт, что на консоли от Microsoft большинство игр будет ближе к PC'шным, а PC-геймеры уже знают и любят «Акеллу», дело действительно только за хорошими продажами самой приставки. 1,5 миллиона Xbox'ов, проданных за полтора месяца в 2001 году, — очень хороший повод для оптимистических прогнозов о судьбе этой приставки. Приверженцам персонального компьютера нет никаких причин опасаться того, что «Акелла» перейдет в стан «приставочников». Все игры компании совершенно точно будут выходить на PC. Для самой же «Акеллы» тот факт, что ее проекты будут появляться и на консолях нового поколения, более чем отраден. Увы, но тенденция в последняя время такова, что многие ведущие PC-разработчики уходят с этого рынка, так как продукты, выпущенные для приставок, приносят значительно больше денег. Для нас это означает, что чем лучше у «Акеллы» идут дела, тем больше грандиозных дорогих проектов от нее мы увидим. В том, что эта компания умеет их делать, все уже убедились.

ПЕРСПЕКТИВЫ

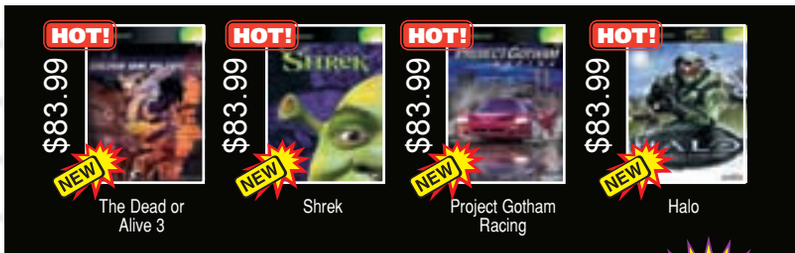
Как видите, «Акелла» делает весьма серьезную заявку на то, чтобы стать ведущим отечественным разработчиком с широким кругом поклонников по всему миру. Радует также, что несмотря на более чем успешную деятельность компании в последнее время, работающих в ней людей по-прежнему больше всего интересуют создаваемые ими игры. Тот энтузиазм, который в свое время дал «Акелле» жизнь, чувствуется до сих пор. Если не верите, взгляните на любой продукт этой компании.

Ну а новости на этом не заканчиваются. Сейчас в разработке находится новый суперпроект — засекреченный third-person shooter. Как только появятся подробности, вы узнает об этом первыми.

Joel Breton в свое время работал в GT Interactive. В частности, он был продюсером Unreal. Позже, перейдя в Bethesda Softworks, по собственной инициативе был направлен в «Акеллу». Вот так: от Unreal до «Корсаров» один шаг.



(095) 798-8627, (095) 928-6089, (095) 928-0360



ПРИ ПОКУПКЕ НА СУММУ СВЫШЕ 100$ подарок!

MIGHT &

ЖИВАЯ ЛЕГЕНДА

За четырнадцать лет своего существования сериал Might & Magic переживал взлеты и падения, фанатичное обожание и скептицизм. Ему неоднократно пророчили скорую смерть, но эпическое творение Джона ван Канегема, словно легендарная птица Феникс, вновь поднималось из пепла, чтобы своим обновленным, но хорошо узнаваемым воплощением порадовать преданных поклонников. А заодно и доказать, что не пришло еще время ставить крест на одной из самых старых и уважаемых из ныне живущих ролевых игр.

Что сделало вселенную Might & Magic одной из самых популярных и известных, а саму игру - столь непотопляемой и любимой тысячами игроков? Ответить на этот вопрос поможет знание истории сериала на временном отрезке, отделяющем далекий 1987 год, когда на свет появилась первая часть произведения New World Computing, от дня сегодняшнего, когда в недрах все той же компании создается уже девятая часть игры. Мы попробуем вновь пройти этим скрытым туманом времени, извилистым путем и попытаемся выяснить, что превратило Might & Magic в культовый сериал всех времен и народов.

Конец 80-х — начало 90-х годов теперь уже прошлого столетия ознаменовался расцветом индустрии компьютерных игр в целом, и RPG в частности. В это время вышла знаменитая линейка ролевиков GoldBox, великолепная трилогия Eye of the Beholder, сериалы Ultima и Wizardry... Список можно было бы продолжить за счет не столь известных и громких имен, за которыми, однако, скрывались очень достойные представители ролевых игр своего времени. Среди решивших попробовать свои силы на данном поприще был и некто по имени Джон ван Канегем с компанией New World Computing. В 1986 году они создали игру, получившую название Might & Magic I: Secret of the Inner, которая и стала основателем легендарной серии. Впрочем, тогда этого еще никто не знал... По современным (и даже не очень современным) меркам первая часть M&M, вышедшая в 1987 году, выглядела весьма посредственно — с четырехцветной CGA-графикой в разрешении 320x200 особенно не разбежишься. Однако в то время на подобное несовершенство не обращали внимания, тем паче, что у M&M I оказалось много достоинств в плане игрового процесса, и они с лихвой покрывали недостатки внешнего исполнения.

К основным достижениями можно было отнести и весьма оригинальную ролевую систему игры, и использованную в качестве фундамента вселенную, которая была разработана Канегемом и Ко, а не позаимствована из настольных ролевиков или литературных произведений. В M&M I для создания персонажей было представлено 5 рас (человек, эльф, гном, карлик и полуорк), 6 профессий (knight, paladin, archer, cleric, sorcerer, robber). Кроме того, игрок мог выбрать пол и имя генерируемого персонажа. Собственно генерация заключалась в автоматическом (альтернатива – «случайном») распределении значений по следующим семи параметрам: intellect, might, personality, endurance, speed, accuracy и luck. В зависимости от числовых значений этих характеристик предлагалось выбрать профессию, которая соответствовала таким данным, а уже затем, совершенно произвольно, расу. Да, это не слишком похоже на ту систему генерации, которая активно используется в последних играх серии, однако основа сохранилась.

Сюжет игры оказался весьма любопытным и достаточно оригинальным. В нем нашлось место древним цивилизациям, одна из которых в качестве эксперимента создала искусственную планету под названием Xeen. Вышедшему из-под контроля могущественному киборгу-Стражу. Поселенцам, забывшим о своем космическом происхождении и постепенно вернувшимся к Средневековью, но зато познавшим искусство магии. Монстрам — древним порождениям одной из двух боровшихся за власть над просторами вселенной сверхцивилизаций. И, наконец, отважным героям, решившим разгадать одну из тайн своего удивительного мира...

Пожалуй, именно скрупулезная проработанность игровой вселенной стала одной из основных составляющих успеха как первой части M&M в частности, так и всего сериала в целом. Как уже было сказано выше, у истоков событий, участниками и свидетелями которых предстояло стать нам с вами, лежала история столкновения двух великих сверхцивилизаций. Возраст обеих исчислялся десятками тысяч лет, накопленные знания были огромными, и, как положено в таких случаях, обе они считали священным долгом нести свою культуру более отсталым жителям вселенной. Правда, тут был один нюанс. Первая из сверхцивилизаций, именовавшая себя Древними, не была агрессивной и, колонизируя планеты, в общем-то, никому и ничего не навязывала. Вторая же, Породители, действовала по принципу «кто не с нами — тот против нас». В результате, когда в конце концов обе расы встретились на просторах космоса, вспыхнула война. Древним удалось справиться с нашествием Породителей, но последствия вселенской бойни были ужасны. Многие планеты стали непригодными для жизни, между другими была нарушена связь. Только спустя много лет Древние вновь вернулись к своей программе колонизации. Ключевую роль в ней играл проект под кодовым названием «Великий Эксперимент». Они решили заменить экосистему одной из самых дальних планет, выбранных ими для колонизации. С целью обеспечения контроля над этим сложным и трудно предсказуемым процессом был создан могущественный киборг-Страж, получивший имя Шелтем. Вскоре после этого Древние закончили работу по созданию планетообразного космического корабля Cron. Он должен был стать базовой точкой для начала нового шага в колонизации вселенной. На орбиту этого колосса были помещены более мелкие корабли типа Varn, каждый из которых имитировал условия обитания естественной среды. Здесь и предстояло жить колонистам вплоть до момента достижения цели полета. Кроме того, в это же время Древние решили провести эксперимент по созданию искусственной пла-

Swords Of Xeen

А знаете ли вы, что разрабатываемая сейчас девятая часть M&M вполне могла бы стать десятой? В общем-то, если судить по числу вышедших игр сериала, таковой она и является. При этом факт остается фактом — на сегодня известно только восемь серий, созданных непосредственно NWC. Однако на самом деле существует еще одна, можно сказать, «побочная» ролевая игра во вселенной M&M. Появилась она в 1995 году под названием Swords Of Xeen. Ее разработчики, чикагская команда Catware, использовали в своем проекте движок и сюжетную основу World Of Xeen. В результате, новая игра была очень похожая на 4-5 части M&M, отличаясь от них разве что уровнем сложности, новыми персонажами и чуть видоизмененной графикой.

& MAGIC

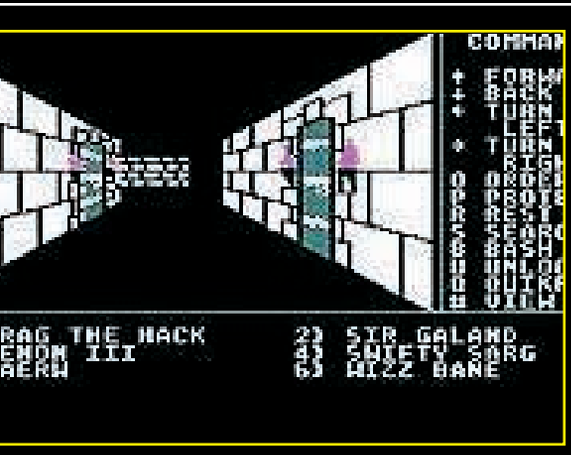
Сегодня классический ролевой сериал Might & Magic прежде всего ассоциируется с играми на PC. Однако, в свое время он отметился и на консолях. Правда, было это уже довольно давно. К таким мультиплатформенным играм серии можно отнести самый первый M&M — он вышел на NES и TurboDuo/CD. За первой частью последовали вторая, появившаяся уже на SNES и Sega Genesis, и третья (SNES и TurboDuo/CD). Кстати, ходят слухи, что разрабатываемая сейчас девятая серия тоже может появиться на одной из платформ нового поколения.

неты, которую они назвали Xeen. Она представляла собой плоскую платформу, которая, по замыслу своих создателей, позже должна была принять более привычную для планет форму. Однако в результате все пошло не совсем так, как планировали Древние. Для начала, Шелтем, киборг-Страж, оказался слишком самостоятельным. Наделенный огромным могуществом, он решил вовсе не подчиняться своим хозяевам и создателям. Постепенно он стал люто ненавидеть Древних, попытавшихся помешать планам созданного ими существа, и поклялся отомстить им. С этого момента, история, начавшаяся Великим Экспериментом, уже не могла в полной степени контролироваться. И будущее зависело теперь только от самих обитателей созданного Древними волшебного мира...

Да, несмотря на архаичный вид, первая часть Might & Magic оказалась весьма удачной игрой, которая если и не стала хитом, то, по крайней мере, сумела привлечь внимание не столь обширной в то время игровой общественности и продемонстрировать весьма высокий потенциал развиваемого направления. Поэтому нет ничего удивительного в том, что уже через год на свет появилось продолжение игры, получившее название Might & Magic II: Gates To Another World.



Огромная популярность M&M стала причиной появления достаточно большого количества интересных проектов, так или иначе связанных с культовой вселенной. Одним из них является сетевая игра Might and Magic Online. Известно, что сами разработчики из NWC, несмотря на наблюдаемое сегодня повальное увлечение MMORPG, пока что не делали попыток перенести свое детище на просторы Сети. Ну а пока за них этим занимаются фанаты M&M. Сразу скажу, что вы напрасно представили себе нечто в духе UO, Asheron's Call или EverQuest, только в мире M&M. На самом деле, сегодня M&M Online представляет собой сеть форумов, где все желающие могут поучаствовать в весьма оригинальном Интернет-аналоге настольной ролевой игры во вселенной Меча и Магии. В M&M Online играют по всему миру, и, что особо приятно, существует (и довольно активно!) вариант проекта и на русском языке.



Отличительной чертой первой части M&M была весьма схематичная графика.



Магические эффекты в M&M VII стали еще более впечатляющими.



В M&M II встреча с группой врагов зачастую становилась неожиданностью.



Благодаря улучшенным технологиям, M&M II стала выглядеть гораздо лучше своей предшественницы.



Подземелья Джэдема населяют разнообразные создания, среди которых встречаются и такие вот элементали.

Глеб Соколов
jan_2001@mail.ru

Откровенно говоря, между первой и второй частями M&M не существовало радикальных отличий — это, кстати, стало впоследствии одной из отличительных черт сериала. Для создания продолжения был использован тот же движок, что и в оригинале, улучшения и изменения в котором носили лишь косметический характер. Однако следует отметить, что в M&M II наблюдался и ряд весьма приятных нововведений — например, появление карты.

Классика жанра

Выход Might & Magic III: Isles of Terra в 1991 году, т.е. спустя три года после появления второй части игры, показал, что New World Computing не собирается ставить крест на ролевом сериале. Игра перешла на новый движок, благодаря чему очередное продолжение выглядело гораздо лучше своих предшественников. Графика стала более разнообразной и красочной (по крайней мере, при наличии соответствующих видеокарты и монитора), да и в игровом процессе произошли изменения, которые позволили Isles of Terra превзойти предыдущие две части. Так, в отличие от системы формирования партии в M&M I и II, в третьей серии нам такой возможности не предоставлялось вообще. Другими словами, мы вступали в игру с заранее сформированной командой. Надо признать, что такой подход не сказался отрицательно на играбельности M&M III, скорее даже (как ни странно это прозвучит) — наоборот. Кроме того, следует отметить улучшение системы работы с навыками, опытом и умениями — процесс стал более наглядным и простым. Немаловажным фактором, добавившим популярности третьей части M&M, стало появление в игре более дружелюбного и удобного интерфейса, в котором была реализована даже поддержка мыши. Для того времени это большой прогресс.

Последовавшие вслед за Isles of Terra игры Might & Magic IV: Clouds of Xeen и Might & Magic V: Dark side of Xeen, появившиеся с разницей в год (1992 и 1993 гг.), по праву считаются (наряду с Might & Magic VI: The Mandate of Heaven) одними из лучших частей сериала. Часто эти две игры объединяют под названием World of Xeen, подчеркивая тем самым их сходство. И в самом деле, отличить M&M IV от M&M V с первого взгляда очень сложно. Не мудрствуя лукаво, разработчики из Mew World Computing задействовали в обоих проектах движок из третьей части M&M. Но несмотря на технологическую идентичность (включающую даже интерфейс, перешедший из четвертой серии в пятую в абсолютно неизменном виде), самым важным объединяющим звеном стал сюжет, основой которого послужили приключения одной и той же компании персонажей. Интересно, что такое сходство этих двух частей M&M стало причиной возникновения весьма любопытного феномена. Речь идет о возможности объединения Dark side и Clouds of Xeen в одну полноценную игру, содержащую элементы обеих серий и единую, неразрывную сюжетную линию. Она-то и получила название World of Xeen. Думаю, что не ошибусь, если скажу, что четвертая и пятая серии M&M приобрели наибольшую популярность именно в таком, объединенном, виде. Можно отметить также, что по сравнению с третьей частью игры в WoX появилось еще одно нововведение — возможность выбрать приоритетный стиль прохождения: приключенческий (Adventurer) или путь воина (Warrior).

Казалось, что на волне успеха M&M IV и M&M V New World Computing могла бы создать как минимум еще одну серию игры, но судьба рассудила иначе. К тому времени «Золотая Эпоха» RPG уже подходила к закату, и вместе с ней уходили в прошлое и классические игры Might & Magic.

Эпоха Возрождения

К началу 1998 года ситуация, сложившаяся вокруг ролевых игр, была малоутешительной. С одной стороны — полный ролевой штиль, более-менее достойные RPG-проекты можно пересчитать по пальцам. С другой — пришедшийся на 1996-97 гг. бум RTS привел к перенасыщению рынка стратегическими играми.

На таком фоне появление игры, которая не являлась бы очередным RTS-клоном, являлось глотком свежего воздуха, и временно позабытый жанр RPG пришелся тут очень кстати. Было анонсировано достаточно большое количество ролевых проектов. В числе «подсуетившихся» компаний была и New World Computing, которая, кстати, к тому времени создала новое стратегическое ответвление в рамках вселенной M&M. Но это уже совсем другая история...

Вышедшая весной 1998 года шестая часть M&M, известная как Might & Magic VI: The Mandate of Heaven, оказалась, пожалуй, самой революционной из всех существующих на сегодня игр серии. Абсолютно новый графический движок, ведение боев в реальном времени, исчезновение возможности выбора расы персонажей, изменения в системах распределения опыта и магии, а также ряд других нововведений — все это показало, что NWC серьезно подошла к работе над новой игрой сериала, которая стала одним из первых вестников Ренессанса жанра RPG.

Однако успех M&M VI определялся не только большим количеством нововведений. Игра заслужила мировое признание благодаря необычайно скрупулезной проработанности — здесь шестая часть M&M, пожалуй, превзошла не только всех своих предшественников, но и последовавшие вслед за ней продолжения.

Might & Magic VII: For Blood and Honor и Might & Magic VIII: Day of the Destroyer, вышедшие в 1999 и 2000 гг., в очередной раз подтвердили кредо NWC выпускать несколько продолжений к игре на одном движке. Не погрешу против истины, если скажу, что и седьмая, и восьмая часть являлись адд-онами. На фоне великолепной шестой части они выглядели бледновато. А следовательно, очередной этап в развитии сериала M&M подходил к концу. И все чаще раздавались закономерные вопросы на тему «А что же будет дальше?».

История продолжается

Как поется в одной из песен группы «Ария», «что дальше будет — неизвестно, хотя нетрудно предсказать». Новость о том, что девятая часть игры выйдет весной 2002 года, не стала сенсацией, — скорее, оказалась вполне закономерным событием. О том, что будет представлять собой новое творение Канегема, известно пока крайне мало, но даже то, что есть, позволяет сделать достаточно оптимистичные выводы. Новая игра создается на движке LithTech, уже неплохо зарекомендовавшем себя в Legends of Might & Magic. Подземелья станут поменьше, но зато будут куда более детализированными. Число школ магии сократится до четырех (Light, Dark, Elemental и Spirit), квесты станут более хитрыми, плюс увеличится и число полюбившихся многим миниигр (вроде Acromage). Ну а за другими подробностями добро пожаловать в обзор игры в рубрике Hit.

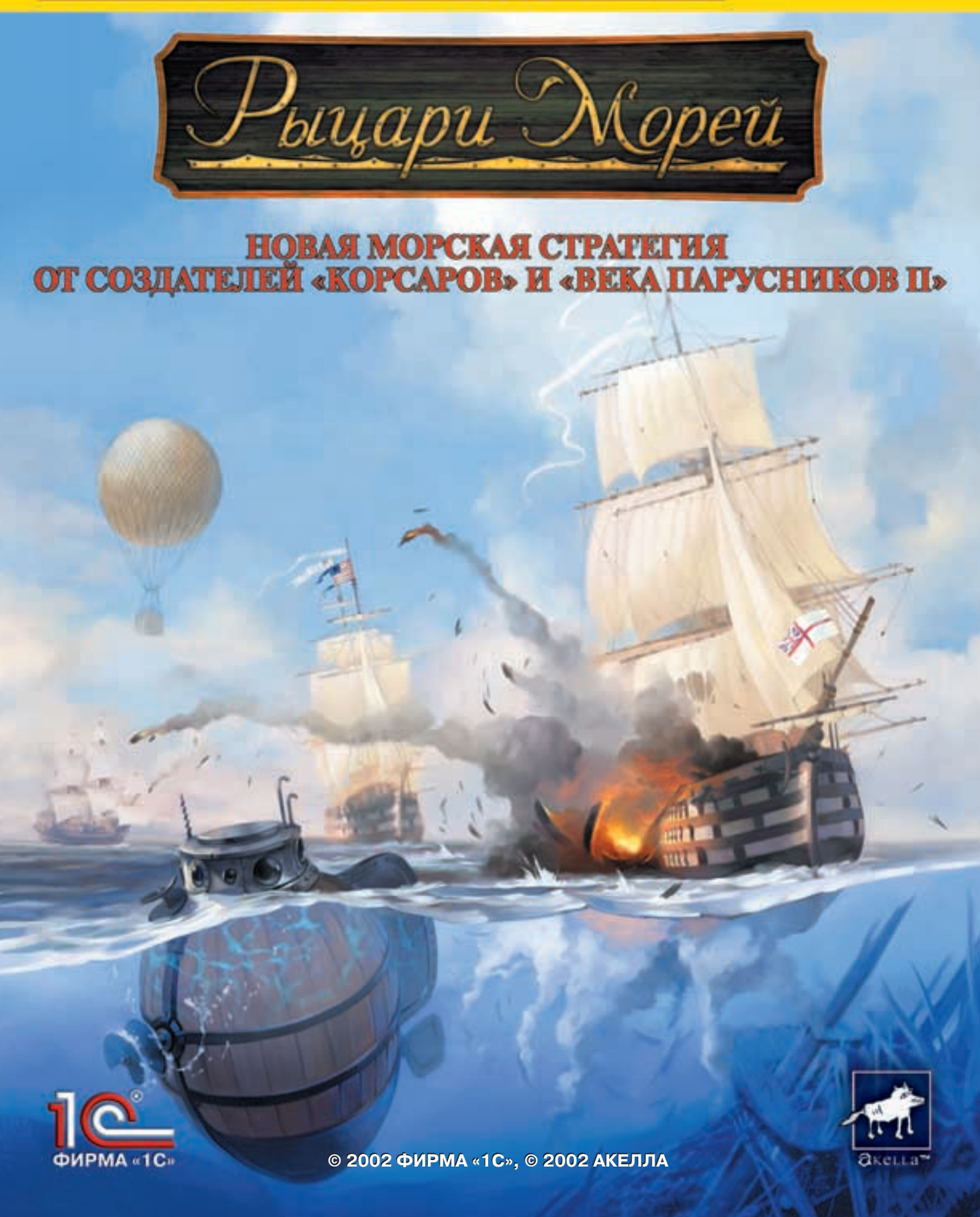
Вот и подходит к концу наше повествование. Очень хочется верить, что Might & Magic IX станет платформой для нового витка в развитии легендарного сериала. А это значит, что история продолжается. И кто знает, сколько еще захватывающих приключений в удивительном мире Might & Magic ждет нас впереди!

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Рыцари Морей

НОВАЯ МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КОРСАРОВ» И «ВЕКА ПАРУСНИКОВ II»



1С ФИРМА «1С»

© 2002 ФИРМА «1С», © 2002 АКЕЛЛА

акелла™

И на старуху бывает проруха

Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

ПРОВАЛЫ NINTENDO



В уходящем году мы стали свидетелями выхода на рынок Game Boy Advance и GameCube, новых «рабочих лошадок» от Nintendo. Миниатюрные GBA и умилительно-фиолетовые «кубики» сметались с полок сотнями тысяч: бесспорно, это еще два удачных звена в череде грамотно проведенных Nintendo`вских запусков. В свете сегодняшних успехов компании забавными курьезами выглядят оба допущенных ею в прошлом крупных промаха: выпуск «портативной» приставки Virtual Boy и магнитного привода для Nintendo 64. Замалчивать подобные провалы не стоит — рассказ о них позволит понять, насколько оперативно Nintendo перестроилась, взяв курс на беспроигрышные технологические решения и безупречный маркетинг. Об упомянутых устройствах мы сегодня расскажем подробно, благо их судьба более чем интересна.

ПЕРВАЯ 32-БИТКА ОТ NINTENDO

Virtual Boy представили миру 15 ноября 1994 года в Токио, на выставке Shoshinkai (сейчас она проводится под названием Nintendo Spaceworld). По словам команды создателей, возглавлял которую сам Гумпэй Екой (Gunpei Yokoi, «отец» карманного Game Boy), новая компактная консоль должна была стать «проводником в трехмерные миры следующего поколения» и «самым смелым шагом игровых приставок в неизведанную виртуальную реальность». Смело, да? Таким заявлениям и машинка должна быть под стать. Virtual Boy действительно совмещал в себе сразу несколько необычных технологий, являясь если не революционным скачком, то уж точно заметным шагом... в сторону от привычного пути развития игровых платформ.

Вместо того чтобы подключать VB к телевизору, игроку необходимо было просто прижать лицо к прорезиненным «очкам» на передней панели аппарата (как в советском игровом автомате «Морской бой», помните?). За «очками» размещались два экрана на красных светодиодах, создававшие объемное стереоизображение. Это и была основная изюминка, новация Virtual Boy. Теоретически, возможность создавать объемную графику открывала новые горизонты авторам игр. Притом, что начинка приставки была достаточно стандартной (см. врезку), оригинальными можно считать конструктивное решение джойпада, позволявшее использовать его одновременно двоим игрокам, да и саму идею разместить VB на треноге (а не выполнить, например, в виде модного в те годы громоздкого шлема виртуальной реальности). В Японии в розничную продажу первые партии приставок поступили 21 июля 1995 года, в США — 14 августа того же года. Одновременно с дебютом Virtual Boy, на полках магазинов появились четыре игры для него: Mario's Tennis, Red Alarm, Galactic Pinball и Teleroboxer.

К сожалению, время для дебюта было выбрано неподходящее — Virtual Boy пришлось столкнуться на рынке с PlayStation и Saturn. Многие потенциальные покупатели отворачивались от приставки сразу же, как только узнавали, что миниатюрные экранчики отображают всего 2 основных цвета: черный и красный. Цена была явно завышенной. Nintendo вскоре признала, что детям до 7 лет играть в VB вообще не рекомендуется — слишком высок риск испортить зрение. Осчастливить приставку активной поддержкой независимых разработчиков не получилось. Все это, плюс сомнительный маркетинг (первые полгода в печатной рекламе VB не показывали скриншоты самих игр), — и плачевный результат не заставил себя ждать. К концу 1995 года вместо ожидаемых полутора миллионов продалось всего 770.000 экземпляров (120.000 из них пришлось на Японию), и в 1996 году производство консоли было свернуто. Через полгода после запуска приставки мертвым грузом лежали на Акихабаре (улица в Токио, где сосредоточены магазины электроники) по цене в 980 иен, отдельные игры продавались по 10 иен или использовались кассирами в качестве сда-



чи. В общей сложности для VB было издано 22 игры, из которых лишь единицы по-настоящему использовали замечательную особенность приставки — объемное изображение. Сколько-нибудь стоящие вещицы легко пересчитать по пальцам: 3D Tetris, Galactic Pinball, Mario Clash, Mario's Tennis, Red Alarm, SD Gundam: Dimension War, Space Invaders: Virtual Collection. Сейчас Virtual Boy и игры для него стали достоянием коллекционеров и частенько мелькают на сетевых аукционах, вроде Ebay, по вполне божеским ценам.

СЛИШКОМ МАЛО, СЛИШКОМ ПОЗДНО

У японцев есть понятие, характеризуемое выражением «моно но аварэ». В одном из вариантов перевода оно означает примерно следующее:

Nintendo вскоре признала, что детям до 7 лет играть в VB вообще не рекомендуется — слишком высок риск испортить зрение. Осчастливить приставку активной поддержкой независимых разработчиков не получилось. Все это, плюс сомнительный маркетинг (первые полгода в печатной рекламе VB не показывали скриншоты самих игр), — и плачевный результат не заставил себя ждать.



Virtual Boy на операционном столе

Процессор: 32-bit RISC CPU (NEC V810 Part# uPD70732)
Тактовая частота процессора: 20 мегагерц
Дисплеи: два светодиодных (LED) дисплея от Reflection Technology Inc., диагональ каждого — 1 дюйм
Разрешение: 384 x 224 пикселя на каждый глаз, 4 оттенка красного с 32 уровнями яркости, 50.2-герцовая развертка
Игры: 8 или 16-мегабитные ROM (Read Only Memory)
Звук: 16-битное цифровое стерео, встроенный динамик
Картриджи: 256k x 16 -1024k x 16 ROM (512k — 2048k), 0-8 килобайт для Battery Backed Ram, ROM использует чипы Toshiba TC538200AFT и TC5316200AFT в 16-битном режиме
Питание: шесть «пальчиковых» батарей AA (9V) хватает на 7 часов, предусмотрен AC-адаптер
Размеры: 217мм / 254мм / 110мм (ширина/длина/высота без стойки)
Вес: общий (аппарат со стойкой и адаптером) — 2300 г, аппарат отдельно весит 760 г.
Игра в комплекте: Mario's Tennis (только в США)
Цена: 15.000 иен в Японии на 21 июля 1995 года, 179 долларов в Штатах на 14 августа 1995 года.

«вещь, которой суждено скоро исчезнуть с лица Земли, обладает особым благородством». Относительно близким, хотя и не совсем точным аналогом можно считать нашу поговорку «о мертвом или хорошо, или никак». После провала уникального Virtual Boy компанию Nintendo ждал еще один «моно но аварэ»...

Сама по себе задумка опять была вполне интересной. Одновременно с дебютом Nintendo64, на Shoshinkai '95 было анонсировано перспективное аппаратное расширение для этой приставки. Устройство под рабочим названием Bulky Drive должно было обеспечить N64 возможностью перезаписи данных на особые магнитные диски, тем самым частично устраняя недостатки картриджевого формата. Через год прототип, переименованный из Bulky Drive в 64 Dynamic Drive, был продемонстрирован на Shoshinkai '96. В ходе всей выставки машина находилась в нерабочем состоянии за стеклянной витриной, а стоящий рядом телевизор показывал в записи ранний деморолик Zelda 64 (впос-

Легенда индустрии: Гумпэй Екой (1941-1997)





Родился в сентябре 1941 года в Киото. Окончил Университет Досинся (Doshinsha University) с дипломом инженера-электронщика, в 1965 году пришел на работу в Nintendo. Изобрел механическую игрушку Ultra Hand, разошедшуюся в 1970 году общим числом 1,2 миллиона экземпляров. Возглавив подразделение Nintendo R&D1, разработал в 1980 году серию портативных игр Game & Watch (как раз с них были затем скопированы советские «Ну, погоди!» и «Тайны океана») и техническую базу для придуманной Сигеру Миямото аркадной Donkey Kong. Также Гумпэй Екой придумал устройство джойпада 8-битной NES и световое ружье Super Scope для SNES, а в 1989 году его команда создала самую продаваемую в мире карманную игровую систему — всеми любимый Game Boy, разошедшийся за 12 лет более чем 90-миллионным тиражом. Помимо этого, он был продюсером многих классических хитов: Mario Bros., Metroid 1-2, Donkey Kong Jr., Kid Icarus, Dr. Mario, Super Metroid. Несмотря на десятилетия самоотверженной службы, целый ряд блестящих успехов и сотни миллионов долларов, которые он принес компании, в 1996 году Екой-сан был уволен из Nintendo, в виде наказания за провал Virtual Boy. Не отчаиваясь, он организовал собственную фирму Koto, частично поучаствовавшую в разработке WonderSwan от Bandai. Он грезил осуществлением новых смелых проектов... но не успел. 4 октября 1997 года жизнь легендарного изобретателя трагически оборвалась в автомобильной аварии. Память о Екой-сане бережно хранят миллионы игроков по всей планете, а в Сети можно найти десятки страниц о человеке, который всю свою жизнь посвятил созданию игр, каждый день приносящих радость геймерам всех возрастов.

МДМ.КИНО



С 4 по 7 февраля
Проклятие нефритового скорпиона(комедия)
9:00, 13:15, 17:30, 21:45
Планета К-Рах (фантастика/драма)
11:00, 15:15, 19:30, 1:30
Короткометражки Ф.Озона (эротические истории)
23:45, 3:30

С 8 по 10 февраля
Проклятие нефритового скорпиона(комедия)
12:45, 17:00, 21:45
Планета К-Рах (фантастика/драма) - *10:30, 14:45, 2:15*
Ванильное небо (мелодрама/триллер) - *19:00, 23:45, 4:15*

С 11 по 13 февраля
Проклятие нефритового скорпиона(комедия)
12:15, 17:00, 21:45
Ванильное небо (мелодрама/триллер)
9:30, 14:15, 19:00, 23:45, 2:30

14 февраля
Проклятие нефритового скорпиона(комедия) - *14:30*
Ванильное небо (мелодрама/триллер)
10:00, 16:30, 21:00, 1:30
Американские герои (вестерн/молодежн)
12:45, 19:00, 23:45, 3:45

С 15 по 17 февраля
Проклятие нефритового скорпиона(комедия)
10:45, 14:30
Ванильное небо (мелодрама/триллер)
16:30, 21:15, 21:15, 1:45
Американские герои (вестерн/молодежн)
9:00, 12:45, 19:15, 0:00, 4:00

С 18 по 20 февраля
Ванильное небо (мелодрама/триллер)
11:45, 16:15, 21:00, 1:30
Американские герои (вестерн/молодежн)
10:00, 14:30, 19:00, 23:45, 3:45

21 февраля
Властелин колец (фэнтези) - *9:30, 20:45*
Граф Монте-Кристо (приключения) - *12:45, 14:45, 0:00*
Американские герои (вестерн/молодежн) - *15:00, 2:15*
Апрель (нео-нуар/боевик) - *19:00, 3:45*

С 22 по 24 февраля
Властелин колец (фэнтези) - *17:00, 4:45*
Граф Монте-Кристо (приключения)
10:45, 14:45, 21:15, 2:45
Американские герои (вестерн/молодежн) - *9:00, 1:15*
Апрель (нео-нуар/боевик) - *13:00, 23:30*

С 25 по 28 февраля
Властелин колец (фэнтези) - *9:00, 16:15, 5:00*
Граф Монте-Кристо (приключения)
12:15, 19:30, 21:45, 3:00
Американские герои (вестерн/молодежн) - *14:30, 1:30*
Апрель (нео-нуар/боевик) - *0:00*

ТОЛЬКО У НАС
МОЖНО СМОТРЕТЬ КИНО
ЛЕЖА!

Бронирование билетов по тел. 960-1806
м. Фрунзенская, Комсомольский пр-т, д. 28
www.mdmkino.ru



Характеристики Nintendo 64DD

Размеры: 258мм / 190мм / 78 мм (ширина/длина/высота)

Вес: 1,6 кг

Быстродействие: обращение к диску занимает 75 мс, передача данных осуществляется со скоростью 1 Мб/сек.

Особенности: 36 мегабит встроенной памяти ROM, система коррекции ошибок, часы, возможность подключения 4-мегабайтного расширения оперативной памяти RAM, поддержка игровых дисков емкостью 64.45 мегабайт (в восемь раз больше Mario 64) с перезаписываемой областью объемом от 1 до 32 мегабайт.

ледствии, Zelda: The Ocarina of Time), якобы использовавшей возможности 64DD. Солидные разработчики (Konami, Capcom, Enix и Rare) поспешили заверить играющую общественность в неминуемой и скорой поддержке платформы.

Но время шло, а 64DD все никак не выходила. Минул 1997-й год. Аппарат даже не привезли на выставку E3, в связи с чем тогдашнему вице-президенту Nintendo of America Говарду Линкольну пришлось проявлять чудеса изворотливости в щекотливых интервью. Прошел и 1998-й год, когда официальную дату релиза устройства переносили с начала года на март, затем на лето и далее на осень... Ключевые проекты, создававшиеся с учетом особенностей архитектуры 64DD и магнитных носителей, постепенно переносились на обычную N64. Один за другим в формат картриджей мигрировали Pokemon Snap, Mother 3 (потом и вовсе отмененная), Donkey Kong 64 и Ogre Battle. Задержки списывались то на производственные проблемы (растущую стоимость компонентов), то на неготовность стартовой линейки игр, то на общие неблагоприятные экономические условия в Азии. 1999-й год принес еще несколько переносов даты выхода, однако в августе законченная версия 64DD увидела свет на Nintendo Spaceworld, а 15 декабря партия в 500.000 экземпляров поступила в японские магазины. Существовали два варианта поставки. В полный набор входила серая полупрозрачная N64, джойпад, AV-кабели, модем для сети Randnet, расширитель памяти на 72 мегабита, сам 64DD и две игры для него: «симулятор бога» Kyojin no Doshin и укомплектованная мышью Mario Artist Paint Studio. Стоило это удовольствие 39.000 иен (около 317 долларов США). Апгрейд-набор обходился в 30.000 иен (244 доллара) и включал в себя все вышеперечисленное добро, за исключением N64, джойпада и видеокабелей.







24 февраля заработала сеть Randnet, специально созданная для обладателей 64DD. Она позволяла за дополнительную плату обмениваться электронной почтой, скачивать обновления программного обеспечения и проводить многопользовательские соревнования (увы, в реальности эта функция так и не была использована, потому что ни одна из вышедших игр не имела подходящего multiplayer-режима). Тем временем объемы продаж N64 в Японии резко пошли на снижение. Что уж говорить о 64DD с ее, в общей сложности, ВОСЕМЬЮ играми, распространявшимися исключительно по почте, — причем только среди зарегистрированных владельцев устройства! Сотни тысяч приставок остались нераспроданными. Безусловно, машина обладала потенциалом, но роковую роль в ее судьбе сыграло огромное запоздание, сведшее на нет все преимущества. На соседних с ней полках за те же неполные 40 тысяч иен уже вовсю продавались новенькие PlayStation 2. Вскоре были отменены все игровые проекты для 64DD, находившиеся в производстве. Сервис Randnet, просуществовав чуть более 11 месяцев, тихонько завял 28 февраля 2001 года. Усовестившаяся Nintendo выкупала обратно у пользователей ставшие в одночасье ненужными клавиатуры... Немудрено, что точное число чудаков, раскошелившихся на приставку, до сих пор удерживается в секрете.



Сотни тысяч приставок остались нераспроданными. Безусловно, машина обладала потенциалом, но роковую роль в ее судьбе сыграло огромное запоздание, сведшее на нет все преимущества. На соседних с ней полках за те же неполные 40 тысяч иен уже вовсю продавались новенькие PlayStation 2. Вскоре были отменены все игровые проекты для 64DD, находившиеся в производстве.





СЕМЬ РАЗ ОТМЕРЬ...

В отличие от Sega, раз за разом прогоравшей со своими приставками (чего стоят только проблемы с Game Gear, Sega CD и 32X), две по-настоящему серьезных неудачи заставили Nintendo крайне аккуратно и внимательно подойти к разработке игровых систем следующего поколения. 2001-й год стал наглядной демонстрацией того, что компания склонна извлекать уроки из своих прошлых ошибок и мобилизовать все доступные усилия для создания в высшей степени конкурентоспособных продуктов, попадающих на рынок вовремя, по доступным ценам, и вдобавок снабженных сильными, разнообразными и многочисленными игровыми библиотеками. Уже сейчас можно предположить, что в ближайшем будущем продуманная политика Nintendo позволит компании вернуть позиции, утраченные в период господства на рынках первой PlayStation. Что будет дальше? Поживем — увидим!

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

FIREFLY STUDIOS'
STRONGHOLD

«Создатели игр Caesar и Lord of Realms приготовили для вас новый сюрприз: увлекательные приключения среди замков средневековой Европы.»
GameSpy

«Почувствуйте себя средневековым феодалом в самой увлекательной из замковых стратегий!»
PC GAMER



FIREFLY
ФИРМА «1С»

Firefly Studios, эмблема Firefly Studios и Stronghold являются охраняемыми товарными знаками Firefly Studios Limited. © Firefly Studios Limited, 2001. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2001. Исключительное право на издание и распространение игры Stronghold в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

ЖИЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОСКРЕШЕНИЕ SNK



Wren *wren@gameland.ru*,
при участии Валерия «А. Купера» Корнеева и Александра Щербакова

Игровая индустрия несет потери. То и дело появляются новости о том, что такая-то компания приказала долго жить, такая-то студия была закрыта, такой-то издатель оказался погребен под неподъемным грузом убытков. Появление новых звезд всегда сопряжено с исчезновением старых. И вот пришел черед компании SNK покинуть стройные ряды разработчиков. Почему наступила смерть? Каков диагноз? Что будет в эпитафии? И окончателен ли уход? Давайте разбираться…

Компания Shin Nihon Kikkaku Corporation (SNK, New Japanese Experience, буквально - «новый японский опыт») была основана в 1978 году и в начале восьмидесятых вышла на американский рынок аркадных автоматов. Уже тогда началось ее эпохальное соперничество с Capcom, а также наметилась тенденция к заимствованию и дальнейшей разработке идей конкурента. За примерами далеко ходить не нужно: взять хотя бы игру Ikari Warriors, ставшую лишь улучшенной версией боевика Commando от Capcom. Однако наличие разнообразного оружия, техники и грамотного режима для двух игроков позволило игре завоевать популярность и подготовило хорошую почву для выпуска нескольких продолжений. Заметим, что в дальнейшем герои Ikari не раз «приглашались» в файтинги.

На самой популярной домашней приставке того времени, NES, SNK отметилась не слишком удачно. Дело в том, что консоли тогда сильно отставали от аркадных систем и люди охотно тратили деньги на, скажем, стрелялки Prehistoric Isle или Beast Busters. О прямом портировании игр с автоматов даже на 16-битные платформы речь не шла — слишком велика была разница в технологических возможностях. При этом идеологии обоих направлений развития видеоигр успели разойтись, а разработчики SNK набили руку, в основном, именно на аркадных проектах. Соответственно, путь к кошелькам владельцев NES был для компании закрыт.

Однако SNK не собиралась отступать и готовила планы атаки на приставочный рынок. Она подготовила систему Neo-Geo (1990), которая по техническим характеристикам была наголову выше Sega Mega Drive и Super NES. Да что там — даже 32-битные платформы проигрывали ей по части двухмерной графики, и только с появлением Dreamcast появилась возможность портирования игр без купюр. Секрет прост: приставка Neo-Geo AES (Advanced Entertainment System) была выпущена на несколько месяцев позже автомата Neo-Geo MVS (Multi Video System), причем обе системы были полностью идентичны по своей начинке. Однако если, к примеру, Naomi, по сравнению с Dreamcast, имеет удвоенный объем всех видов памяти и использует масштабируемую архитектуру, в данном случае домашние картриджи отличались от аркадных чисто механически. Кроме того, в них были принудительно включены режимы отсутствия крови (обычная практика для американских версий) и ограничения кредитов (continue). Что касается игр, то первые же пять проектов (Baseball Stars Professional, NAM 1975, Magician Lord, Ninja Combat, Top Players Golf) были весьма популярны. В будущем же как количественно, так и качественно библиотека игр Neo-Geo не уступала своим конкурентам, даже несмотря на то что львиную долю игр делала сама SNK. Кстати, клоны автоматов Neo-Geo массово завозились и в Россию.

Но если на аркадном рынке будущее было безоблачным, то у приставок Neo-Geo была одна серьезная проблема – цена. Затраты на производство картриджей и игрового «железа» были слишком велики. В результате, домашний вариант Neo-Geo стал high-end решением для наиболее продвинутых игроков. Такое стечение обстоятельств хоть и не позволило SNK серьезно закрепиться на рынке консолей, но, по крайней мере, обеспечило дополнительную прибыль. Именно поэтому компания выпускала свои игры для Neo-Geo вплоть до 2001 года. Также SNK создала CD-вариант своей приставки, который, хотя и разошелся неплохим тиражом, но не повлиял на расклад сил на рынке видеоигр. Жаль, что никто не выпускал для Neo-Geo игры, не приспособленные для залов аркадных автоматов - к примеру, RPG (если не считать Samurai Spirits RPG для Neo-Geo CD, впоследствии перенесенную на PlayStation и Sega Saturn). В итоге, особым разнообразием жанров приставка не отличалась, что лишний раз подтверждало ее ориентацию на «упертых» фэнов. Более того, именно «зацикленность» на Neo-Geo и двумерных играх определила имидж всей SNK как компании, работающей на геймерскую элиту, увы, не слишком многочис-



...именно «зацикленность» на Neo-Geo и двумерных играх определила имидж всей SNK как компании, работающей на геймерскую элиту, увы, не слишком многочисленную, хотя и активно влияющую на общественное мнение.



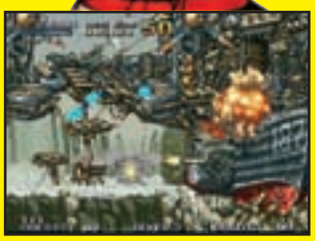


На RoboArmy я когда-то тратил почти все карманные деньги...



Эта стреляющая штука и есть Metal Slug.





Красивый и стильный двухмерный боевик - типичная игра от SNK.

ленную, хотя и активно влияющую на общественное мнение.

Что касается чужих приставок, то PlayStation для полноценного портирования была слишком слаба в 2D, и более-менее нормально сыграть в The King of Fighters и Metal Slug можно было только на Saturn с дополнительным модулем памяти. SNK на пару с Capcom поддерживала приставку от Sega аркадными конверсиями вплоть до самой ее смерти, после чего компании были вынуждены переключиться на PlayStation.

Одновременно с неудачной попыткой создать новую аркадную систему (Hyper Neo-Geo 64), SNK занялась портативными консолями. Технически их разработка Neo-Geo Pocket превосходила старенькую Game Boy, да и цена была вполне приемлемой. Геймеры хотели играть в свои любимые аркадные игры на портативной приставке, а тут как раз вышли эксклюзивные варианты Samurai Shodown, Fatal Fury, Last Blade и Metal Slug. Или, скажем, файтинг Gal's Fighter - фактически, это The King of Fighters с подборкой бойцов исключительно женского пола (назвать его «слабым» в данном случае не поворачивается язык). Однако именно тогда Nintendo начала заниматься производством игр по мотивам Pokemon и продажи Game Boy Color взлетели до небывалых высот. SNK не собиралась сдаваться, однако в конкурентной борьбе ей не помогли ни выпуск цветной версии Neo-Geo Pocket Color, ни Sonic Pocket Adventure, ни версия SNK vs Capcom для портативной консоли. Несколько неплохих RPG (к примеру, Faselei) появились только в Японии и Европе, не добравшись до Америки. В итоге, SNK терпела огромные убытки и была вынуждена сворачивать бизнес, чтобы сохранить хотя бы свое японское отделение. Это радикальное решение приняла компания Aruze, которая в 1999 году выкупила 51% акций SNK. Факт покупки немедленно вызвал негативное отношение к новому руководству как среди геймеров и журналистов, так и среди работников SNK. В результате наиболее талантливые сотрудники стали покидать ряды компании, что привело к отмене почти завершенных проектов. С большим скрипом SNK успела доделать Garou: Mark of the Wolves и Last Blade 2 для Dreamcast, которые были относительно холодно оценены японскими обозревателями (впрочем, по мнению сайта Gamespot, Garou стала лучшим файтингом 2001 года).



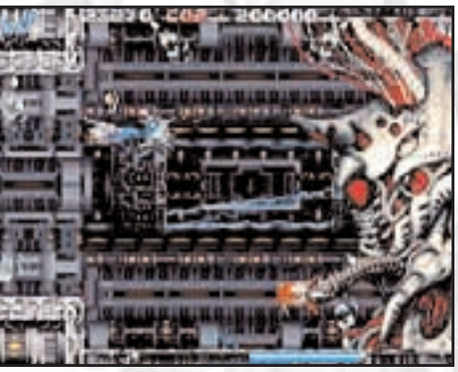
ВИЗИТНЫЕ КАРТОЧКИ SNK

Конечно, Street Fighter от Capcom был первым, но именно SNK продолжила и развила эти идеи. Вслед за оригинальной Garou Densetsu (Fatal Fury) появилось множество продолжений, ее перевели на все приставки... World Heroes принесла новых персонажей, новое управление, в Art of Fighting использовался другой подход к бою. Но особо стоит отметить две серии файтингов. Во-первых, это Samurai Spirits (Samurai Shodown в США). Неповторимый японский колорит, запоминающиеся герои, использование оружия в поединках - все это стало причиной успеха. Вторая и основная серия - The King of Fighters. Фактически, это гремучая смесь персонажей Fatal Fury, Art of Fighting, Ikari Warriors, Athena и других игр от SNK. Выбираете же вы не одного бойца, а целую команду из трех человек (позже - четырех), имеющих свои причины держаться вместе. Система боя не уступает ни одному из SF, а дизайн персонажей от Синкиро всегда считался самой сильной стороной игр от SNK.

В другом жанре Metal Slug фактически перехватил пальму первенства у бездарно переведенной в 3D серии Contra от Konami. Незабываемый юмор, идеальная анимация героев и удачная подборка оружия сделали эту двумерную стрелялку воистину культовой.

ВЫСТАВОЧНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЦЕНТР
САВЕЛОВСКИЙ
Тел.784-7223, 784-72-26
- самый большой крытый рынок компьютеров и бытовой техники !
✓ Самые низкие цены.
✓ На площади 8000 кв.м.
✓ У нас торгуют более 200 фирм
✓ Широчайший выбор техники
На 20% дешевле, чем в магазинах
Мы ждем Вас с 10-00 до 20-00 без выходных
м."Савеловская", Сущевский Вал, д.5.
(Из метро - направо по подземному переходу).

На деле ушли не только лицензии, но и люди (например, культовый художник Синкиро, иллюстрировавший KoF, сейчас сотрудничает с Capcom), поэтому крах SNK - всего лишь роспуск бюрократического аппарата и менеджмента, в то время как отдельные разработчики и целые команды просто разошлись по другим компаниям.





Идеи этого beat'em up так и не были реализованы конкурентами.



А ведь все просто: японская тематика, катаны, магия и перевоплощения бойцов.



Что произошло с компанией после, казалось бы, многообещающего слияния с Aruze? Через некоторое время несколько ключевых руководителей SNK почувствовали, что их детище попросту используют. Многообещающие проекты, которые могли бы принести реальный доход, не финансировались должным образом. Одновременно Aruze использовала интеллектуальную собственность SNK для своих автоматов пачинко, не выплачивая каких-либо отчислений. После первого же серьезного столкновения интересов другие крупные акционеры забили тревогу. Дело в том, что Aruze еще и отмалчивалась по поводу огромного долга SNK, который кто-то должен был возвращать. Ситуация достигла апогея, когда группа акционеров подала в суд иск на 27.5 млрд. йен — именно такие потери, по их мнению, вызвало вмешательство Aruze в дела SNK с момента покупки контрольного пакета. Результатом стало окончательное банкротство компании. Сведения об этом конфликте просочились в прессу не сразу, однако информация оказалась поистине сенсационной. Neo-Geo Pocket Color, официально «живая», фактически была заброшена. Ключевые лицензии распроданы, некоторые - переданы Aruze бесплатно(!).



А это уже третья часть Metal Slug. Пока только на Neo-Geo.

Никто не пытался восстановить SNK и вложить деньги в производство игр — удивительно, что компания дожила до октября 2001 года. «Финита ля комедия»? На деле ушли не только лицензии, но и люди (например, культовый художник Синкиро, иллюстрировавший KoF, сейчас сотрудничает с Capcom), поэтому крах SNK - всего лишь роспуск бюрократического аппарата и менеджмента, в то время как отдельные разработчики и целые команды просто разошлись по другим компаниям.

Костяк компании BrezzaSoft составила KoF Team, отделившаяся от SNK еще во время работы над KoF'99. Туда же перешло несколько известных людей из Capcom, а затем команда забрала в свои недра практически всех разработчиков (от программистов до композиторов) из SNK. Именно они потом помогали корейской компании Eolith в работе над KoF'2001. И самое интересное - BrezzaSoft восстановила проект SNK по созданию современной аркадной системы, которая бы заменила Neo-Geo MVS. Ее рабочее название - Crystal System.

Поддержкой же Neo-Geo (система еще жива, в том числе и домашний ее вариант) теперь занимается Sun Amusement, там тоже обосновались выходцы из SNK. Компания отвечает за распространение KoF'2001 в Азии, а в США игрой, да и всеми аркадными релизами для Neo-Geo/Crystal System, хотела бы заниматься Apple Industries. Дело в том, что в данном случае игра может привлечь внимание очень широкого круга геймеров, соскучившихся как по серии KoF, так и вообще по двумерным файтингам.

Недавно японская Marvelous Entertainment выпустила очень неплохой The King of Fighters EX - Neo Blood для Game Boy Advance. И, наконец, корейская компания MegaKing заявляет о том, что ею приобретены права на серию Metal Slug, а в разработке уже находится четвертая часть (http://www.metal-slug4.co.kr). Такая игра была в планах у SNK, однако проект был заморожен уже в начале противостояния с Aruze. Вполне возможно, что в данном случае мы видим ту же ситуацию, что и с Eolith/KoF'2001.

Что же будет с наследием SNK? Скорее всего, либо все приберет к рукам одна из крупных корпораций, вроде Capcom, либо стержнем развития станет пара Sun Amusement/BrezzaSoft. Однако недавно в прессу просочилась неподтвержденная информация, что еще одна японская компания – Playmore - получила все права на интеллектуальную собственность SNK. В дальнейшем планируется создание нового образования, названного SNK Neo-Geo, в чем Playmore будет активно помогать корейский разработчик Mega Enterprise (тамошний президент как раз и возглавит SNK Neo-Geo). Собственно, в Корее и должна расположиться штаб-квартира новой компании. Также, по слухам, Sun Amusement возьмется за публикацию двух новых проектов от SNK, продолжений сериалов Metal Slug и Samurai Spirits. Эпопея на этом не заканчивается. Некая компания (корейская, конечно же) Unotac не так давно объявила о разработке The King of Fighters Online(!) для PC(!!!).

Как вы можете видеть, немалое количество компаний, непонятно каким боком относящихся к SNK, выпрыгивает из ниоткуда с завидной регулярностью. Честно говоря, что конкретно было куплено, кем, когда, почему, и кто будет делать какие игры - так до конца и не понятно. Вполне возможно, ситуация прояснится в ближайшем будущем, по крайней мере, мы на это очень надеемся. Главное – дело SNK живет. Правда, в достаточно своеобразном виде, но от этого становится только интереснее.

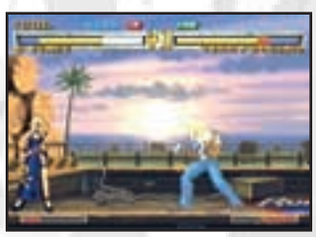
SNK В ИНТЕРНЕТЕ

Официальный сайт успел закрыться, однако имеется достаточно количество Интернет-проектов о Neo-Geo/SNK. К примеру, http://www.neogeoforlife.com и http://www.neogeo.com/. В Рунете же серьезными сайтами были и остаются NeoGeo.Ru (http://neoru.dotnet.lv) и роскошный информационный ресурс по Kof (http://kof.dotnet.lv/).





Компания Shin Nihon Kikkaku Corporation (SNK, New Japanese Experience, буквально - «новый японский опыт») была основана в 1978 году и в начале восьмидесятых вышла на американский рынок аркадных автоматов. Уже тогда началось ее эпохальное соперничество с Capcom, а также наметилась тенденция к заимствованию и дальнейшей разработке идей конкурента.





АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Наш ответ Бивису и Батхеду -
новый молодежный квест «ВиП: Даешь каникулы!»

ВОВОЧКА И ПЕТЕЧКА

AVALON
1С ФИРМА «1С»

© 2001 Фирма «1С».
© 2001 Avalon style entertainment.
© 2001 А. Ефремов







«Вовочка и Петечка» – история двух закадычных друзей: рэппера Вовочки и металлиста Петечки, которые покинули родную школу и отправились на поиски опасностей и острых ощущений в надежде заполучить вожделенную путевку в «Артек». А впереди их ждут головокружительные приключения: похищение классного журнала, разборки с зарвавшимся старшеклассником Гусем, заточение в школьном туалете, любовь одноклассниц, разоблачение грозного директора и многое другое…

Масса приколов, гротескные персонажи и море черного юмора в самом веселом молодежном квесте!

Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»



Олег Кафаров
kafarov@gameland.ru

Чаепитие с компьютером

Судя по последним хит-парадам, рейтинг группы «Чай вдвоем» уверенно поднимается все выше и выше. Популярность исполнителей группы – Стаса Костюшкина и Дениса Клявера – растет не по дням, а по часам, и премия «Золотой граммофон», полученная ими в самом конце 2001 года, — неплохое тому подтверждение. Сегодня Star Express предлагает вам поближе познакомиться с новыми поп-идолами. Наш журнал также поздравляет Дениса с рождением сына!

? Каково было Ваше первое знакомство с электронным чудом техники под названием компьютер?

Денис: С компьютером я познакомился благодаря музыке, еще будучи студентом музыкального училища имени М.П. Мусоргского, – там был специальный компьютерный подкурс. Так я впервые увидел Atari 1040 – компьютер для музыкальных аранжировок. Я был шокирован! А то, что на компьютере можно еще и играть, узнал после того, как познакомился со Стасом. Первым компьютер купил он – в девяносто шестом, это был Pentium 75. Это была фантастика! До этого у меня была Nintendo.

В девяносто пятом мы заняли первое место на фестивале «Ялта-Москва Транзит». В качестве призовых мы получили $3000 и сразу же купили Panasonic 3DO и Game Boy. Приехали домой, сели у телевизора и обалдели – я не представлял, как это на диске можно играть, это казалось запредельной фантастикой! Сегодня играю немного меньше – сейчас и денег не хватит угнаться за всеми технологиями. Сейчас у меня стоит хорошая звуковая карта на моем Pentium 3, а папа недавно подарил мне ноутбук. Стасику нравятся все новинки – он купил коммуникатор Nokia 9210, а год назад – самый последний ноутбук Toshiba. Он вообще очень увлекается техникой.

? Денис, а каково твое отношение к различного рода компьютерам и компьютерным играм?

Денис: Я давно за рулем, сейчас у меня Range Rover, где абсолютно все управляется компьютером. Но недели через две я выкину из него последний компьютер – меня раздражают компьютеры в автомобилях. Страшно, когда в машине компьютерное управление, ведь от него зависит твоя жизнь – это как второй мозг. Я противник машин с компьютерами, которые берут управление на себя. Mercedes, например, в 2004 году обещает выпустить машину, где вместо руля – джойстик, где тормоз – не педаль, а всего лишь кнопка. Представляю, как это опасно. Может, это и здорово, но только не у нас.

Второе – это компьютерные игры. Меня они с детства захватывали. Играя в них, я отключаюсь от реального мира, попадаю в сказку. В последнее время притягивает Return to Castle Wolfenstein. Помню, мы со Стасиком долго резались в Half-Life. После его прохождения он купил шесть-семь add-on дисков, но они оказались продолжениями на десять минут. Вообще, практически все игры покупает Стасик, и если говорит, что игра классная, то и я беру ее поиграть. Вообще, я очень люблю гонки, особенно Gran Turismo. Сейчас играю на Dreamcast.

А вот ноутбуки, по-моему, – настоящее попадание: для них нет апгрейдов, мало таких, которые рассчитаны на игры. Разве что Toshiba. Раздражает и то, что нельзя расширить видеопамять и нельзя подключить внешнюю видеокарту. Это они, гады, специально сделали!

? Стас, а в какие компьютерные игры ты играешь?

Стас: Ну, из последних хорошей игрой была Max Payne. В нее, правда, я играл без перевода, поэтому было сложно понять, что происходит – приходилось ориентироваться только по комиксу и картинкам. По-моему, эта игра – одна из самых интересных. Очень занятно будет в нее снова поиграть с переводом. У нее отличная графика, используется рапидное замедление, как в «Матрице», много интересных вещей из кинематографа. Купил недавно Return to Castle Wolfenstein. По графике, на мой взгляд, в ней ничего такого нет. Так что никаких открытий я для себя не сделал. Хорошо прорисованы и анимированы компьютерные герои. AI тоже неплохой.

? Минуточку! Ты описываешь игру, будто профессионал! Ты случайно не пробовал писать статьи в компьютерные журналы?

Стас: Я поклонник разных игровых журналов. Поэтому знаю, как надо рассказывать об играх. Из наших игрушек есть очень неплохие квесты от «Буки» – «Приключения Петьки и Василия Ивановича», «ШтЫрлиц». Они забавны, с прекрасным чувством юмора, без заморочек, с хорошим, легким сюжетом. Для нашего поколения игроков важно, чтобы и поиграл, и посмотрел, и прошел. Как только сталкиваешься с непроходимым уровнем – становится жалко себя, своего времени, и отходишь от игры. По-моему, «Штырлиц» в этом плане – отличная игра. Она достойнее многих западных.

? Используете ли Вы Интернет?

Денис: Помню наш первый выход в Интернет. Было это году в девяносто шестом в Москве, в Медведково. Коннектились часов восемь. Мы купили карточку какого-то паленого провайдера за $50 – «Интернет без ограничения». Адрес первого сайта, который мы посетили после восьми часов дозвона, состоял из трех букв – «sex». Тут же высыпалось огромное количество сами понимаете чего. Я даже стыдливо выключал монитор, когда в комнату входили девушки. Но как только мы попытались посмотреть на этом сайте что-то стоящее, вдруг загорелись надписи «pay», «credit card number» и т.д. Ну что за дела?

Стас: С Интернетом «проба пера» была в девяносто седьмом. В то время Интернет в России был еще слабо развит, ходили даже смешные истории про русских «квейков» – как те пытались выходить в Интернет и играть по сети. Их всегда можно было легко отличить от западных игроков: когда все вокруг бегают, русские медленно разгуливают, а если выстрелят, то пуля будет лететь минут пять-шесть. Сейчас со спутником связь стала побыстрее. У меня телефонная связь. Для игры этого, конечно, недостаточно, но для поиска информации очень даже неплохо. Сейчас

очень популярны «книжные» сайты – www.libro.ru, например. Расторгуев постоянно читает скачанные из Интернета книги. Благодаря Интернету можно не тратиться на покупку журналов, можно быстро найти любую информацию. Спасибо нашей военке, которая создала эту сеть для военных целей и позабыла о ней. Еще раз убеждаешься, что весь прогресс движет наша военная промышленность.

? Какие у Вас любимые места во всемирной паутине?

Денис: У меня любимые места – сайты радиостанций, где я смотрю за продвижением своих песен в хит-парадах. Вообще, я очень редко бываю в Интернете. У нас нет даже своей странички! Хочу сделать хороший сайт, но скорость телефонных кабелей для этого мала. В будущем мы обязательно сделаем свой сайт.

Лично я не могу расслабиться в Интернете – и меня это ограничивает. Когда передо мной монитор, я всегда забываю, куда хотел пойти. У Стаса есть классная программка – переводчик. Но до виртуального мира руки не доходят – огромное количество забот в реальном мире.

? А в чатах бываете?

Денис: Года два назад поставили «аську». Я понимаю, что молодым ребятам это кажется романтичным. В чате можно нафантазировать кучу нереальных вещей. Но, наигравшись там вдоволь, понимаешь, что все-таки легче познакомиться напрямую. Интернет – это классно, но полезно для людей со сформировавшейся психикой. Надо больше общаться в «натуральном» мире, не затеряться в мире «за монитором».

Стас: Нет, я не большой поклонник подобных общений. Был период, когда я активно общался с людьми через «аську». Знакомился с девчонками, приглашал на концерты. Через Интернет можно создать свою персону заново – это классно! Кстати, девушки этим активно пользуются. От чата получают удовольствие, как от сказки, – все вокруг нереальные. Многие люди с комплексами могут там о них забыть – делают в Photoshop любые изыски: увеличивают грудь, делают шире плечи и отсылают своим собеседникам. Это плюс Интернета. Когда же приходят на концерты – все становится на свои места.

? Денис, а как складываются отношения с компьютером у твоего знаменитого отца? (Отец Дениса – Илья Олейников, программа «Городок». – прим. авт.)

Денис: Сейчас мой батя осваивает компьютер – это феноменально! Он уже написал две автобиографические книги. Печатной машинки у нас не было, поэтому ему пришлось осваивать печать на компьютере – поначалу это было смешно.

Адрес первого сайта, который мы посетили после восьми часов дозвона, состоял из трех букв – "sex". Тут же высыпалось огромное количество сами понимаете чего...

Сейчас он пишет мюзикл. Но для этого ему нужен был цифровой рояль. Возможность подключить рояль к компьютеру его жутко заинтересовала, но казалась большой технической проблемой. Окрыленный мечтой создания мюзикла, он все-таки переступил через себя. Но самое страшное то, что сейчас он занялся аранжировкой! Когда начал осваивать музыкальную программу, он постоянно звонил мне, чтобы я ему подсказал, что делать дальше. В результате я просадил за мобильный телефон всего за пару недель $350! Так продолжалось в течение месяца. Потом он стал звонить все реже и сейчас практически меня не беспокоит. Сейчас, правда, стал осваивать звуковую карту, и я боюсь, что мне вновь придется работать исключительно на мобильный телефон!

? Что бы Вы хотели пожелать нашим читателям?

Денис: Я вообще хочу пожелать вашему журналу – первому журналу о компьютерных играх – чтобы он всегда находился на гребне волны, чтобы читатели находили в нем самые свежие новости, чтобы было побольше рецензий. Я вам доверяю, всегда придерживаюсь вашего мнения и покупаю только то, что вы советуете. Главное, чтобы у редактора оставался хороший вкус, чтобы вы были еще толще. Раньше я всегда покупал ваш журнал – за его красочность, хорошую бумагу. Я прошел по нему Tomb Raider. Спасибо вам!

Стас: А я хочу пожелать, чтобы ваши Интернет-фантазии воплотились в жизнь, чтобы вы выходили оттуда и то, что придумали в Интернете, воплощали в жизнь.

Вот и подошла к концу наша встреча с исполнителями группы «Чай вдвоем». В следующем номере «СИ» вас ждет встреча с человеком, который является настоящим гением отечественного компьютерного кинематографа. Он поделится с вами перспективами создания телевидения следующего поколения и расскажет об уникальных виртуальных студиях. Кто он – узнаете через две недели! До встречи!



e-shop
http://www.e-shop.ru
предлагает

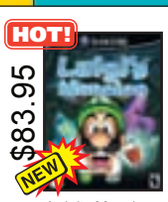


$399.99
NINTENDO GAMECUBE™

Революционная 128-битная игровая машина от Nintendo! Только на GameCube - Mario и Zelda, Rogue Leader и Smash Bros, Pikmin и StarFox.


HOT! $83.95 NEW
Star Wars: Rogue Leader: Rogue Squadron 2


HOT! $83.95 NEW
Wave Race: Blue Storm


HOT! $83.95 NEW
Luigi's Mansion


HOT! $83.95 NEW
Super Smash Bros. Melee

ПРИ ПОКУПКЕ НА СУММУ СВЫШЕ 100$ подарок!

Заказы можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных по телефону
(095) 798-8627, (095) 928-6089,(095) 928-0360

PC

Blade blade@gameland.ru

MIGHT AND MAGIC IX: WRIT OF FATE

СКРИНЫ НА ДУСНЕ

Серия M&M является старожилом ролевых игр на PC – факт, известный каждому. Последним успешным продуктом из этой когорты была M&M VI: Mandate of Haven. И вот после не слишком удачных M&M VII и M&M VIII (провальная Legends of Might & Magic и сомнительная Crusaders of Might & Magic в счет не идут), бывших, по сути, не больше чем скороспелыми продолжениями, 3DO готовит новый прорыв. У M&M IX есть все предпосылки, для того чтобы стать новой вехой в развитии игровой вселенной. Господин звукооператор, включите, пожалуйста, запись фанфар…

Жанр: RPG **Издатель:** 3DO/Buka **Разработчик:** New World Computing **Количество игроков:** 1
Онлайн: http://www.3do.com/mightandmagic/ **Требования к компьютеру:** PII 400, 64MB RAM **Дата выхода:** март 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9398

ВО ВРЕМЕНА МИФОВ И ЛЕГЕНД...

Примерно 500 лет назад на земле Chedian (на материке Rysh, что расположен через океан от того места, где будут разворачиваться события Heroes of Might and Magic 4) существовала могущественная Империя Ursan. История умалчивает, почему она враждовала с одним из самых сильных волшебников – Verhoffin.

Тщательно проработанная игровая вселенная — большая редкость. Для M&M, одной из старейших ролевых игр, она является основным коньком. Если дизайнеры не подведут, M&M IX вновь разожжет пламя интереса, которое уже начало постепенно угасать.

Но точно известно, что в качестве мести за свою разрушенную башню последний наложил страшное заклятье, приведшее к Большому Катаклизму. В итоге, почти весь Chedian был разрушен. Одна лишь западная провинция Beldonia пострадала меньше других. Местный властитель объявил себя потомком последнего Императора Ursan, собрал армию и повел ее на восток, чтобы завоевать еще не оправившийся после грандиозного удара мир. И если в ближайшее время его армия не будет остановлена, Chedian падет под натиском нечестивого властолюба.



Монстры ужасают не столько своим внешним видом, сколько малым количеством полигонов.



Лич, воскрешающий себе на подмогу зомби, — опасный противник.

ПО ОДЕЖКЕ ВСТРЕЧАЮТ...

Наконец-то ушли в прошлое аляповатые спрайты — теперь, благодаря движку LithTech 2.5, M&M IX демонстрирует полноценную трехмерную графику. Помимо неплохих графических возможностей (реалистичная смена дня и ночи, открытые и замкнутые пространства и т.д.), движок этот обладает развитой системой скриптов. Это дает возможность вставить в игру массу небольших скриптовых сцен (вспомните Half-Life). Например, можно «случайно» встретить в горах группу личей, воскрешающих зомби. Или увидеть охранников, избивающих заключенного.

Благодаря применению новых технологий, должны заметно поумнеть монстры. Однако их количество существенно сократится – ничего не поделаешь, трехмерность накладывает свои ограничения. Обсчитать в реальном времени армию орков (не забыли осаду крепости из M&M VI?) движок, увы и ах, не в состоянии.

Магия отныне делится всего на четыре школы: Light, Dark, Elemental и Spirit. В зависимости от ваших познаний в области той или иной школы, будет меняться эффект от заклинания. Например, хорошие познания в области темной магии увеличат урон, а в области стихий — радиус действия или продолжительность. Аналогично и с навыками.



Таверна — любимое место искателей приключений. Здесь можно получить новые задания или узнать последние новости.

Особой гордостью разработчиков является введение строгого распорядка дня для всех NPC (жители деревень, продавцы и т.д.). Утром они просыпаются, идут на работу, а вечером возвращаются домой и ложатся спать. И никаких нарядных барышень, скучающих на улицах после заката солнца, — добропорядочные девицы уже должны в это время видеть сны. Ну а если вы хотите заняться грабежом, ждите утра, когда местный казначей отправится к своему ломбарду, — удобнее момента отнять у него ключи не будет.

ИЗНУТРИ

За 60 часов игрового времени можно попытаться выполнить 60 квестов. Понятно, что основные сюжетные перипетии отнимут большую часть времени, а на отдельные задания может уйти всего ничего, пара минут. Однако свет не сошелся клином на квестах. Основной упор делается на сражения и развитие персонажей.

умений, оказывающих различное влияние на классы.

Магия отныне делится всего на четыре школы: Light, Dark, Elemental и Spirit. В зависимости от ваших познаний в области той или иной школы, будет меняться эффект от заклинания. Например, хорошие познания в области темной магии увеличат урон, а в области стихий — радиус действия или продолжительность. Аналогично и с навыками. Паладин с навыком владения мечом сможет наносить больший урон в бою, тогда как Убийца (с таким же уровнем навыка) получит бонус к атаке.



За 60 часов игрового времени можно попытаться выполнить около 60 квестов. Понятно, что основные сюжетные перипетии отнимут большую часть времени, а на отдельные мелкие задания может уйти всего ничего, пара минут. Однако свет не сошелся клином на квестах. Основной упор, как и раньше, делается на сражения и развитие персонажей.

При создании партии, состоящей из четырех персонажей (потом к вам могут присоединиться на время еще до трех NPC), предлагаются четыре расы на выбор: люди, гномы, эльфы и полуорки. Кроме того, можно определить пол персонажа. Большие изменения произошли в системе классов. Всего их четырнадцать, но в начале игры можно выбрать лишь общее направление — путь воина или мага. Когда придет время, вам предложат сделать выбор из двух подклассов. Например, воин может стать наемником или крестоносцем. После этого будет еще один, последний выбор из двух вариантов, который и определит окончательный класс персонажа. Система навыков в целом осталась прежней, если не считать добавления новых

Традиционно в игре присутствуют сотни разнообразных предметов: оружие, броня, артефакты. У них появился параметр «качество», отвечающий за вероятность поломки и сложность использования.

ЗЛОКЛЮЧЕНИЕ

Для игры образца 2002 года графика могла быть и получше (особенно это касается угловатых моделей монстров/NPC). Кроме того, вместо сбалансированной ролевой игры нас в любом случае ожидает изрядная доля action. Есть над чем призадуматься. Но благодаря качественным, а не количественным улучшениям – «умному» AI, интересным квестам и гибкой системе магии, — можно ожидать, что игра станет хитом... Надежда умирает последней?

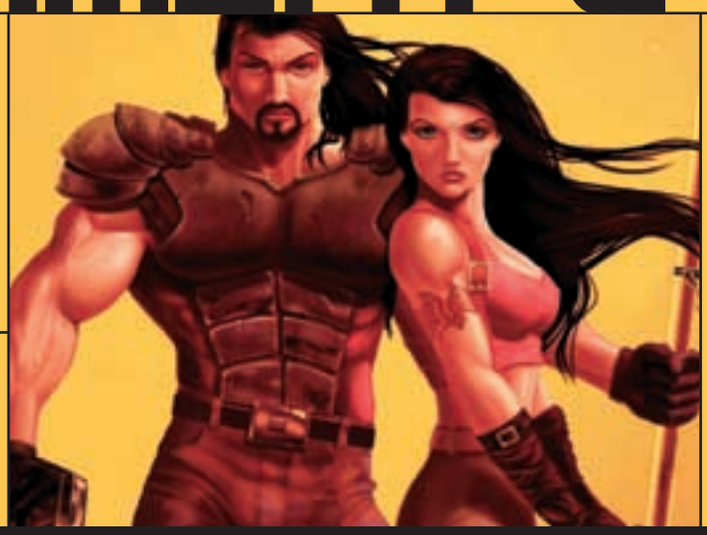
ПОЛИГОН
ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ
ПРОГРАММА УЧЕТА
игрового времени
Poligon KIT
+ полный учет продаж
+ контроль администратора
+ поддержка всех видов тарифов
+ блокировка игровых станций
+ генерация отчетов
+ финансовый анализ
+ сброс данных в интернет
...и море других возможностей!
программа постоянно совершенствуется!
зайди на сайт программы:
WWW.POLIGON.RU/PROGRAM/
ПОМОЩЬ
компьютерным клубам
Решение проблем и ответы на вопросы, возникающие при открытии и работе клуба.
? организация рекламной кампании
? необходимые документы
? закупка оборудования
? разработка бизнес-плана
? оценка эффективности
? обучение администраторов
? стажировка директора клуба
? анализ результатов работы клуба
Напиши на service@poligon.ru
и получи ответ на свой вопрос.
полный перечень услуг здесь:
WWW.POLIGON.RU/COOPERATION/

PC

UNREAL TOURNAMENT 2

Илья Сергей
kogotok@gameland.ru

На данный момент с анонсом Unreal Tournament 2 связана целая детективная история. В течение нескольких дней информация сочилась буквально по каплям. То и дело ее поток иссякал, после чего неожиданно возобновлялся вновь. Весь мир затаил дыхание в предвкушении развязки… Но позвольте обо всем по порядку.



Жанр: 3D action **Издатель:** Infogrames
Разработчик: Digital Extremes **Количество игроков:** до 32
Онлайн: http://www.planetunreal.com/
Требования к компьютеру: не объявлены
Дата выхода: III квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://jim.be/html/content/games/nieuws/details.htm?id=427

Первая ласточка

В первых числах декабря 2001 года на сайте Planetunreal.com с подачи зарубежного издания Computer and Video Games было опубликовано сенсационное сообщение. Оказывается, компания Digital Extremes, принимавшая участие в создании оригинального Unreal Tournament и занимающаяся в настоящее время проектом Unreal Championship для Xbox, параллельно разрабатывает полноценный сиквел Unreal Tournament — **Unreal Tournament 2**!



Антураж этого CTF-уровня несколько мрачен, вы не находите?

Ничего конкретного на тот момент известно не было, и все подробности о засекреченном проекте ограничивались упоминанием о высочайшей детализации и о введении в игру нового вооружения. Кроме того, прошел слух, что **Unreal Tournament 2** находится уже на средней стадии разработки, и, вполне вероятно, увидит свет в 2002 году. Было очевидно — нам готовят сюрприз, да еще какой!

Журавль в небе

Неделей позже описанных выше событий шведский филиал самого популярного на Западе игрового журнала PC Gamer получил подтверждение о разработке **Unreal Tournament 2** от источника из Digital Extremes, пожелавшего остаться неизвестным. Выяснились новые подробности об игре. «На данный момент готовы 30 уровней, среди которых есть карты в египетском стиле, снежные равнины, острова посреди лавы, джунгли и много чего еще. На модельки ушло во много раз больше полигонов, нежели в оригинальной игре. Одной из моделек будет являться клоун-садист, которого так боятся американские детишки. Ориентировочная дата выхода игры – июль 2002 года», — вот, что могли прочесть шведские геймеры.

Нам предложат 30 абсолютно новых карт, сочетающих в себе как открытые, так и закрытые пространства. Наконец-то в игру будут введены интерактивные средства передвижения, которые нам обещали еще в UT. По сравнению с Unreal Tournament, количество полигонов увеличено в 100 раз.

И все бы хорошо, да только одно смущало – отсутствие официального подтверждения факта разработ-



Оцените размеры зала по сравнению с крохотными фигурками игроков.



Тот самый клоун-садист, который должен вгонять в трепет американских тинэйджеров. Эдакий Пеннивайз...

ки игры. Ох, и странно это как-то... Если не сказать — подозрительно.

Розовая птица обломинго

19 декабря уже фигурировавший в этой истории журнал Computer and Video Games получил от Infogrames список анонсированных на 2002 год игр, среди которых была и **Unreal Tournament 2**, а в графе «разработчик» значился канадский Digital Extremes. Более того, выход игры был ориентировочно намечен на первую половину 2002 года. В этом же списке, между прочим, можно было разыскать и Unreal 2, выход которого запланирован на 24 мая 2002 года! Этот факт уже сам по себе весьма примечателен, но мы оставим его без комментариев.

Так вот, стоило Computer and Video Games опубликовать эти списки, как, день спустя, пришло новое сообщение из Infogrames UK от PR-менеджера компании Симона Каллахана (Simon Callaghan). «Список запланированных игр, отправленный нами вчера, содержал неверную информацию. Название «**Unreal Tournament 2**» является опечаткой, его следует читать как «Unreal 2» (!!!). Оно должно было быть удалено из секции запланированных на 2002 год игр, поскольку выход игры перенесен на вполне определенную дату — 24 мая 2002 года, но было оставлено в списке в двух местах (под разными названиями) по ошибке. Infogrames не имеет никакой официальной информации относительно существования **Unreal Tournament 2**». Согласитесь, звучит как-то натянуто, если не сказать — глупо.

Синица в руках

То, что Infogrames UK безбожно врали, выяснилось сразу после рождественских праздников. Третьего января французский журнал Joystick (http://www.joystick.fr) опубликовал на своем сайте четыре отсканированных страницы из декабрьского номера одноименного печатного собрата. На них были, ни много ни мало, скриншоты из **Unreal Tournament 2**! А помимо этого, еще и четыре страницы текста, в том числе, интервью со Стивом Синклером (Steve Sinclair — главный программист Digital Extremes) и Джеймсом Шматцом (James Schmatz). Довольно странно, но после явления героя никаких объяснений от Infogrames не последовало. Зато всего день спустя был сделан официальный анонс игры издателем. Чудеса, да и только! А может быть, Epic Games с Digital Extremes просто взяли и переименовали Unreal Championship в **Unreal Tournament 2**?

Что на новенького?

Итак, четвертого января, примерно в 16:00 по московскому времени, компания Infogrames опубликовала официальный анонс **Unreal Tournament 2**. Список нововведений, намечающихся в сиквеле, не слишком велик. Выглядит он следующим образом.

Нам предложат 30 абсолютно новых карт, сочетающих в себе как открытые, так и закрытые пространства. Наконец-то в игру будут введены интерактивные средства передвижения, которые нам обещали еще в UT. По сравнению с Unreal Tournament, количество полигонов увеличено в 100 раз. Достаточно кинуть беглый взгляд на немногочисленные скриншоты, предоставленные разработчиками, чтобы прочувствовать разницу.

То, что Infogrames UK безбожно врали, выяснилось сразу после рождественских праздников. Третьего января французский журнал Joystick (http://www.joystick.fr) опубликовал на своем сайте четыре отсканированных страницы из декабрьского номера одноименного печатного собрата. На них были, ни много ни мало, скриншоты из Unreal Tournament 2!

Во-вторых, в игру будет введено более 50 новых персонажей, каждый из которых будет снабжен уникальными особенностями и характеристиками, — звучит, как клише, но тем не менее, приятно.

Следующим пунктом в списке следует набор новых видов оружия. На данный момент таковых три штуки: Assault Rifle (очевидно, это та самая винтовка, которой мы пользовались в Return to Na-Pali), Ion Cannon и Link Gun. По непонятным причинам к новинкам отнесли Flak Cannon и Shock Rifle. Кроме того, будет существенно изменен внешний вид GES BioRifle и Pulse Gun. Это, кстати, можно заметить и на скриншотах.

Чем покоряла Unreal Tournament, так это разновидностями игры. В сиквеле их будет 5 штук: уже ставшие классикой DeathMatch и Capture the Flag, Domination 2 (двойка после названия, скорее всего, означает какие-то изменения в игровом процессе), Survivor (очередная вариация на тему Last Man Standing) и Bombing Run, о котором пока ничего не известно. Настораживает отсутствие всенародно любимого Assault, который, на мой взгляд, был самой динамичной разновидностью игры.

Одиночный режим будет включать в себя три кампании, связанные сюжетно. А для желающих проявить себя творчески игру специально доукомплектуют последней версией редактора для создания собственных уровней.

Вот и все, что нам пока известно о готовящемся проекте. Думаю, на данный момент информации для размышления хватает. Рассматривайте скриншоты, оценивайте заявления разработчиков, а мы, в свою очередь, постараемся держать вас в курсе дела.



PC

Дмитрий Эстрин
estrin@gameland.ru

Шведская компания Paradox Entertainment в свое время занималась разработкой настольных карточных игр. Ролевых, разумеется. Говорят, что в северной Европе они пользовались большой популярностью. Со временем шведы решили попытать счастья и в компьютерной игровой индустрии.



ВАЛЬГАЛЛА

Жанр: action/RPG **Издатель:** 1C/snowball.ru **Разработчик:** Paradox Entertainment
Локализация: Snowball Interactive **Онлайн:** http://www.snowball.ru/
Дата выхода: II квартал 2002 года

Дополнительная информация: **http://www.paradoxplaza.com/**

Не знаю, много ли в России поклонников Dragonfire и Airfix Dogfighter, но о Europa Universalis или, точнее, о «Европе» слышали все. Во многом благодаря усилиям небезызвестной команды Snowball Interactive, локализовавшей игру. В настоящий момент Paradox Entertainment занимается разработкой **Valhalla Chronicles**, классического гибрида action и RPG, локализацией которого в России вновь займется студия Snowball Interactive.

Мы не случайно начали разговор с далекого прошлого разработчиков **Valhalla Chronicles** – было бы вполне закономерно предположить, что у шведов давно уже была сбалансированная ролевая система и тщательно проработанная вселенная. Несколько дополнительных штрихов — и в результате мы получаем достойную игру, которая рассчитана на самую широкую аудиторию.



Так, по мнению разработчиков, выглядел средневековый Киев. Ребята из Snowball, собаку съевшие на древнерусской архитектуре в процессе работы над «Всеславом», утверждают, что определенное сходство имеется.

Вообразите себе раннее средневековье глазами скандинавского викинга — заселите Европу мифическими существами, поверьте в существование сказочных земель с могучими, но неизменно злыми богами... А теперь представьте себе полную свободу действий.

У меня была возможность увидеть раннюю бета-версию «**Вальгаллы**» в студии локализаторов. Признаю, игра произвела самое благоприятное впечатление. В ней есть все, чтобы понравиться даже самому привередливому фанату жанра. Ну, или почти все.

«**Вальгалла**» — это не столько RPG, сколько action. А со временем становится понятно, что это даже не столько action, сколько непрекращающийся exploring, то бишь изучение местности и разведка территории. Сергей Климов, директор студии Snowball Interactive, считает, что именно стимул исследования огромного мира «**Вальгаллы**» сможет на долгое время задержать игрока у монитора. Но, как ни странно, поначалу кажется, что все-таки мы имеем дело с клоном Diablo. Причина, конечно же, чисто во внешнем сходстве. Несмотря на то что врагов действительно много, а иногда – даже очень много, заниматься приходится не только их уничтожением... Более того, порой имеет смысл избежать сражения. Например, в самом начале игры главный герой становится свидетелем локального конфликта скандинавских воинов. Конечно же, сразу хочется вмешаться,



Город гномов. Стилистически очень точно совпадает с мифологическими представлениями древних скандинавов.

но... предпочтительнее удрать незамеченным, дабы потом уничтожить выживших агрессоров поодиночке. Как мне довелось убедиться, подобные решения тактического характера — отнюдь не редкость для «**Валгаллы**».

Мир, созданный Paradox Entertainment, заслуживает особого внимания. Вообразите себе раннее средневековье глазами скандинавского викинга — заселите Европу мифическими существами, поверьте в существование сказочных земель с могучими, но неизменно злыми богами... А теперь представьте себе полную свободу действий. Или, по крайней мере, полную свободу путешествий – от Исландии до Древней Руси. От скандинавских деревень до Киева. Удивляет одновременно и количество локаций в «**Вальгалле**», и их размеры. На то чтобы изучить окрестности того же Киева, выполнить все основные задачи на карте и найти все дополнительные квесты, могут уйти выходные. При этом вы вряд ли будете жаловаться на однообразие и скуку. Дремучие леса, убогие хижины, великолепные дворцы, орды монстров, множество NPC, сотни с любовью нарисованных объектов – все как положено, и даже больше. Усилия сценаристов и дизайнеров «**Вальгаллы**» заслуживают самой высокой оценки. Снимаем шляпу.



Карта мира викингов. При ближайшем рассмотрении угадываются знакомые очертания Европы и северной Африки.

Ролевые элементы в «**Вальгалле**» носят, скорее, декоративный характер. Действительно, в самом начале игры нам предоставляется возможность выбора одного из четырех персонажей, которые отличаются друг от друга набором базовых характеристик (Diablo, ау!). В процессе игры персонажи постоянно развиваются, но акцент ставится отнюдь не на прокачке. У нас другие цели — в частности, получение удовольствия от исследования окружающего мира. С магией в мире «Вальгаллы» дела также обстоят не очень хорошо. Разработчики объясняют это тем, что магические заклинания в мифологии викингов занимали весьма незначительное место, а разрушать характерную игровую атмосферу им не хотелось.

Уровень сложности, кстати, невысок. Даже для action/RPG с перевесом в сторону action. В этом отношении «**Вальгалла**» ближе к Diablo, нежели к Baldur's Gate. Игра построена таким образом, чтобы ничто не отвлекало нас от эстетического восприятия мира, созданного Paradox Entertainment.

Графика оставляет противоречивые впечатления. Поначалу меня неприятно удивляла простоватая анимация. Однако после нескольких игровых эпизодов все встало на свои места. Огромное количество анимированных объектов на экране, и при этом – никаких тормозов. Ну, а качество прорисовки объектов выше всяких похвал — работали профи.

Уже сейчас нет и тени сомнения в том, что «**Вальгалла**» не окажется забавой на пару дней. Игра чрезвычайно разнообразна и при этом невероятно увлекательна. Она в полную силу эксплуатирует наше любопытство. Играть можно только для того, чтобы узнать, что мы увидим на следующей локации. Да чего стоит одна лишь возможность увидеть Киев глазами средневекового викинга!..

e-shop
http://www.e-shop.ru
интернет-магазин с доставкой
у нас свыше 1000 игр



PC

СКРИНЫ НА DUCHE

DEADLANDS

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

Непонятно, зачем некоторые разработчики компьютерных игр пытаются создавать новые оригинальные проекты? Ведь есть более простые способы! Например, организуется вылазка на свалку истории, где в лучших традициях отважных охотников за бутылками откапываются забытые игровые проекты. Как правило, выбор падает на настольные игры, поскольку в напо-лотолочные играть неудобно — фишки все время на пол сваливаются. Вот и ребята из Headfirst Productions решили сделать базой для своего нового проекта Deadlands одноименную настольную RPG.

Жанр: RPG **Издатель:** TBA **Разработчик:** Headfirst Productions
Онлайн: http://www.peginc.com/ **Требования к компьютеру:** не определены
Дата выхода: II квартал 2003 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/post/16199/default.asp

ОСТОРОЖНО НАЗАРОВ!!!

Действие игры происходит в 1877 году во время гражданской войны в США. Причина ее до безобразия проста и банальна: в 1868 в Калифорнии произошло землетрясение, благодаря которому было открыто совершенное топливо — «камни-призраки». Впрочем, на поверхности появились не только эти полезные булыжники. Кроме них на сцену вылезли сверхъестественные чудовища, которые были в 678 раз ужаснее и волосатее чудовищ естественных, таких, как ежи-вампиры и слоны-домовые. Разумеется, мерзкие существа тут же начали изо всех сил терроризировать запад страны. Что может требоваться от игроков в подобной ситуации? Только одно — попытаться не проглотить от страха «мышку» и спасти США от разбушевавшихся монстров.



Дикий Запад образца XIX столетия.

Вы знаете, чем гуманный человек отличается от негуманного? Думаете, что истинный гуманист не сможет убить даже ребенка? А если тот окажется замаскированным монстром? Полагаете, он хотя бы предоставит это черное дело погоде, волкам и прочим естественным факторам? Да истинный гуманист убьет всех ради того, чтобы этот ребенок жил!



В **Deadlands** будет представлено немало персонажей, в лице которых придется усмирять чудовищ. Впрочем, всех героев объединяет одно — это очень гуманные люди. Вы знаете, чем гуманный человек отличается от негуманного? Думаете, что истинный гуманист не сможет убить даже ребенка? А если тот окажется замаскированным монстром? Полагаете, он хотя бы предоставит это черное дело погоде, волкам и прочим естественным факторам? Да истинный гуманист убьет всех ради того, чтобы этот ребенок жил! В **Deadlands** игрокам придется неустанно истреблять «плохих» и спасать «хороших». Благо разработчики отвели немалую часть игрового процесса под 100% action.

Возможно, игра получится интересной. Ведь за разработчиков все уже придумали, им оставалось лишь загнать **Deadlands** в недра компьютеров. А там может и еще какая-нибудь забытая игрушка подвернется. Конвейер по сбору вторсырья успешно запущен...



Ошибки быть не может — это действительно мертвые земли.



В подобных салунах можно будет пообщаться с другими обитателями игрового мира.



Разработчики пугают нас наличием в игре 40 маленьких монстров, 10 больших, 4 огромных и одного главного чудовищного негодяя. Чтобы не обидеть, приходится делать вид, что боимся.

Перед нами лишь прототип игры. Ни персонажей, ни AI пока не существует.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Негоциант









Перенеситесь в 14-ый век и станьте членом могущественного Ганзейского союза!

Живите по принципу: **«Дешево покупай – дорого продавай!»**

И помните – Ганза на прощает ошибок!

1С®
ФИРМА «1С»

© 2001 ASCARON Publishing Software Vertriebs GmbH. © 2001 Фирма «1С». Исключительное право на издание и распространение игры Негоциант в России и странах СНГ принадлежит фирме «1С».

ASCARON

Раллийные гонки новейшего времени: V-Rally 3 vs Rallisport Challenge

Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

С выходом Xbox раскрутился новый виток битвы консолей, когда конкурирующие стороны оказались прямо заинтересованы в предоставлении игрокам доступа к максимально широкому спектру игр различной направленности. Соперничество идет как в области высокобюждетных хитов, которые понравятся абсолютному большинству игроков, так и в более узких сегментах рынка, вплоть до нишевых жанров. Симуляторы ралли — одна из дробных частей жанра автогонок, о всемерной поддержке которой поспешили заявить крупные издательства.

PS2,GC

V-RALLY 3

Жанр: racing **Издатель:** Infogrames Europe **Разработчик:** Eden Studios
Онлайн: http://www.infogrames.com/ **Дата выхода:** III квартал 2002 года

Дополнительная информация: **http://www.v-rally.com/**

Линейка из двух французских гоночных симуляторов **V-Rally** (в США они вышли под лейблом Need For Speed: V-Rally от Electronic Arts) прекрасно зарекомендовала себя на PSone. Оставив далеко позади совершенно провальные Dakar'97, Rally de Africa и Rally de Europe, средненькие Test Drive Rally, Thunder Truck Rally и Colin McRae Rally (а также ее порядком улучшенную «младшую сестру» Colin McRae Rally 2.0), творения Eden Studios разошлись общим тиражом 4 миллиона экземпляров и заняли достойное место в ряду самых породистых представительниц жанра, наравне с Rally пока только в Европе World Rally Championship 2001, катастрофически неудачной Paris-Dakar Rally (знаменитому африканскому соревнованию тотально не везет с официальными игровыми воплощениями) и даже парочкой аркадных симуляторов песчаных багги: Wild Wild Racing и ATV Off-Road Fury. Одобрение знатоков снискал блестяще реализованный раллийный режим в Gran Turismo 3: A-Spec.



Один из основных козырей V-Rally - отличный дизайн игровых трасс.

На этом фоне европейское отделение Infogrames решилось возродить массовый интерес к V-Rally, анонсировав выход третьей части сериала для PS2. Выпущенный по такому случаю пресс-релиз объемом содержащейся в нем информации скорее напоминает военную сводку: все предельно четко и лаконично до скупости. Разработку игры, как и раньше, ведут французы из Eden Studios. Специально для V-Rally был написан новый движок Twilight, позволяющий обрабатывать сложные модели автомобилей.



Базовая версия V-Rally 3 разрабатывается для PS2. После выхода на платформе Sony игра будет портирована и на GC.



В Rallisport Challenge основной упор сделан на качество освещения.

Cross 1-2 и раллийным режимом Gran Turisno 2. Игровая индустрия движется вперед, и за пару лет своего существования PlayStation 2 уже успела обзавестись несколькими раллийными игрушками — вышедшей

Studios. Специально для **V-Rally 3** написан графический движок Twilight, позволяющий с легкостью оперировать состоящими из 15-16 тысяч полигонов моделями автомобилей. Внешне корпуса машин будут состоять из нескольких текстурных слоев, что, в частности, позволит наилучшим образом реализовать эффекты отражения окружающего пейзажа, не говоря уже о совершенно феноменальной грязи, густо покрывающей гоночные машины в ходе раллийного заезда по пересеченной местности. Пятисотметровые трассы в игре строятся из полумиллиона полигонов, причем над каждой работает свой, отдельный дизайнер-оформитель. Обещано повышение общего уровня интерактивности трасс — наверняка это выразится в появлении деформируемых при наезде предметов, наподобие каких-нибудь коробок или дорожных знаков. Собственно, больше ничего ценного пресс-релиз не сообщает. На разосланных Infogrames ранних скриншотах аккуратные и красивые машинки катаются по бесподобной красоты трассам, изобилующим поражающими воображение деталями, вроде несметных толп трехмерных зевак и дивной красоты осенних лесов. Понятно, что это специально отредактированные картинки с development kit'а, но вряд ли внешний вид финальной версии **V-Rally 3** будет сильно уступать вылизанным скриншотам прототипа. Проверить этот прогноз мы сможем в самом начале лета, когда игра поступит в продажу в странах Европейского содружества.

XBOX

RALLISPORT CHALLENGE

Жанр: racing **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Digital Illusions
Онлайн: http://www.xbox.com/rallisportchallenge/default.htm
Дата выхода: II квартал 2002 года

Дополнительно: **http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=C0F10246**

В то время как на PS2 уже наблюдается конкуренция раллийных игрушек, майкрософтовскую консоль еще только готовится осчастливить своим появлением первая ласточка этого поджанра. Серьезная, дорогая и амбициозная. Создающаяся под патронажем самой Microsoft, **Rallisport Challenge** имеет все шансы стать лучшей в своем классе — и на своей платформе. На данный момент завершенная на три четверти, она радует разнообразием трасс, машин и погодных условий.



Достаточно простой, но впечатляющий «грязевой эффект» добавит реализма.

Заявленный букет различных игровых режимов включает в себя Instant Action (обычный заезд по замысловатой трассе или гололеду), Single Race (соревнование с тремя управляемыми компьютером соперниками), Time Attack (гонка на время, в том числе против полупрозрачной «машины-призрака», в точности повторяющей предыдущий рекордный заезд), Multiplayer (пока реализован режим соревнования двух игроков по split-screen — возможно, вскоре цифра возрастет до четырех, и появится поддержка сетевых состязаний) и, наконец, Career Mode, где гонщикам предложат опробовать свое мастерство в 18 мероприятиях, состоящих из 5-6 гонок. Общее число трасс равняется 48, автопарк включает в себя 29 раллийных модификаций серийных моделей Audi, Citroen, Ford, Lancia, MG, Mitsubishi, Nissan, Opel, Peugeot, Renault, Saab, Toyota, Volkswagen и Suzuki. По примеру Gran Turismo, многие автопроизводители представлены сразу несколькими моделями, а особое место занимают знаменитые машины конца восьмидесятых, вроде первых модификаций раллийных Toyota. Задачи по преодолению препятствий на трассе разнятся от гонки по уже упомянутой гололедице до местного варианта «царя горы» — соревнования, где побеждает автомобиль, взобравшийся на холм быстрее всех остальных. Управление тяготеет к некоторой аркадности, позволяющей новичкам быстрее освоиться за рулем. Впрочем, пусть прожженные профи не спешат обижаться: небольшая поблажка сполна компенсируется серьезной физической моделью, учитывающей многие десятки параметров, влияющих на машину в движении.



Команда Digital Illusions всегда считалась одной из передовых студий-технарей. Осталось дождаться хорошей игры.

Графика достойна Xbox: огромные открытые пространства со сложнейшей геометрией, текстуры высокого разрешения, полный набор современных погодных спецэффектов, динамическое освещение поверхностей, отражения, сложные траектории разлета частиц (капли дождя, снег, знаменитая дорожная грязь), более 13 тысяч полигонов на каждую машину — и все это добро ровненько идет на частоте 60 кадров в секунду. Классно выглядят следы от автомобиля, остающиеся в песке или сугробах: здесь они полностью трехмерны, это не просто текстуры другого цветового оттенка. Детище Digital Illusions выйдет на рынок в конце весны, и вряд ли в ближайшие полгода после релиза **Rallisport Challenge** на Xbox появится качественная альтернатива этой хорошо продуманной, скрупулезно собранной и тщательно отлакированной игре.

Классно выглядят следы от автомобиля, остающиеся в песке или сугробах: здесь они полностью трехмерны, это не просто текстуры другого цветового оттенка.

GC

Wren wren@gameland.ru

ANIMAL FOREST PLUS

По амбициозности и игровой основе Animal Forest схожа с тем, что обещали, но так толком и не сделали в Shenmue. Официально жанр гордо зовется communication game, однако отсутствие сетевых режимов сильно урезало возможности общения игроков — в итоге, Animal Forest Plus рассчитана скорее на одного пользователя, нежели на командную игру. Но в любом случае, нам предлагается нечто весьма необычное — игра в жизнь.

Жанр: adventure **Издатель:** Nintendo
Разработчик: Nintendo EAD
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.nintendo.com/
Дата выхода: 14 декабря 2001 (Япония), в США не объявлена

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=C0F8954

Оригинальная Animal Forest стала одной из немногих игр для Nintendo 64, которые продались в Японии солидным тиражом. Вот только в США, где приставка пользовалась значительно большей популярностью, этой игры так и не дождались. Вместо этого Nintendo в довольно-таки сжатые сроки портировала ее на GameCube. Никаких реальных улучшений по части графики не произошло, было лишь увеличено разрешение да добавлены кое-какие новые эффекты. То, что получилось в итоге, выглядит очень приятно — все персонажи отлично анимированы, а дизайнерам игрового мира можно поставить твердую пятерку. В общем, здесь все чисто.



В начале игры наш герой прибывает на поезде в лес Animal Forest. Вполне логично, что для начала нужно купить дом, обставить его мебелью и найти себе работу. Лень заниматься рутинными делами? Тогда отправляемся на ловлю насекомых, организовываем выезд на рыбалку или просто болтаем за жизнь с местными обитателями. Сначала игра может показаться излишне несерьезной — ведь нас окружают исключительно животные. Почтальоном работает пеликан, общественный порядок охраняет собака... И при этом все звери отлично умеют говорить! В диалогах нам нужно лишь читать текст да выбирать нужные варианты ответов — перевод на «человечий» и обратно осуществляется налету.

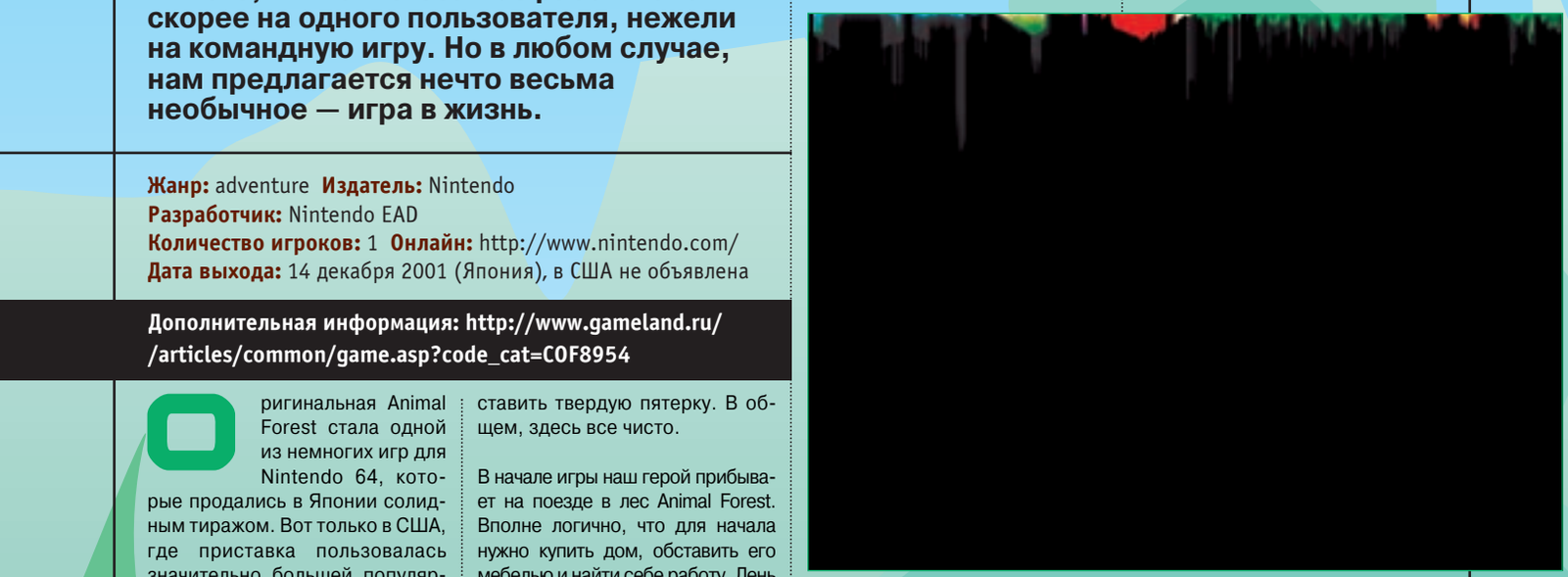


За грозным названием "коммуникационной RPG" скрываются милые герои.

Ну а если мы захотим пообщаться с живыми людьми? Что же, это сложно, но вполне осуществимо. Дело в том, что в карте памяти помещается одна деревня, в которой могут жить четыре разных игрока. Если помимо нас в **AFP** будут играть и другие члены семьи, с ними можно будет пообщаться через доску объявлений и письма.

Мир игры динамичен — он синхронизируется с реальным временем, так что в Animal Forest смена дня и ночи, а также времен года происходит одновременно с аналогичными событиями за окном. Будьте готовы к тому, что в конце декабря жители начнут отмечать Рождество.

Хочется еще чего-то, и пооригинальнее? Легко! **Animal Forest Plus** является отличным примером взаимодействия GameCube и GameBoy Advance. С помощью специального кабеля мы можем загрузить в GBA игру Animal Island — симулятор зверушки, за которой необходимо следить (читай, откармливать). Или пойти еще дальше, купив прямо в игре виртуальную приставку Famicom (NES), а затем и картриджи к ней. Выбор значительно шире, чем в Shenmue с его псевдо-Saturn, так как здесь имеется десяток известных и не очень игр — от Donkey Kong до Super Mario Bros. Однако вряд ли они отвлекут вас от самой **Animal Forest Plus**. Игра в игре — это дополнительный шарм, но не более. Miyamoto продолжает свои эксперименты с игровыми жанрами. **Animal Forest Plus** можно смело назвать очередной удачей.



Изменения в графике коснулись лишь разрешения картинки, полигонные модели улучшены незначительно.



Сначала игра может показаться излишне несерьезной — ведь нас окружают исключительно животные. Почтальоном работает пеликан, общественный порядок охраняет собака... И при этом все звери отлично умеют говорить!

™

Новый командно-тактический шутер



- Захватывающий сюжет
- 10 сюжетно связанных миссий
- Самое современное вооружение
- Карты для многопользовательских баталий
- Новая миссия "Lone Wolf" - Одинокий Волк
- Великолепная реалистичная 3D графика
- Музыка, полностью погружающая в атмосферу игры

ЧЁРНЫЙ ШИП: правосудие без границ

Террор выбрал новую цель...

В мире совершаются ужасающие террористические акты, и цель бойцов знаменитой команды "Rainbow" - остановить насилие. Доблестные спецназовцы элитного подразделения получают сложнейшее секретное задание. Но на сей раз охотники и жертвы поменялись местами. Прежде спецподразделение "Rainbow" обрушивалось на творящих свои черные дела террористов, как снег на голову - теперь новый, смертельно опасный враг знает, как спецназовцы думают, как они действуют и как оставаться на шаг впереди...

Победят ли силы законности и порядка? По плечу ли такая задача команде "Rainbow"? Решать тебе!

Минимальные системные требования:

Pentium 266 MHz MMX без аппаратного ускорения либо Pentium 233MMX с аппаратным ускорением, 32 Мбайт ОЗУ, MS Windows 95/98/ME с DirectX 6/0 или выше, DirectX 6.0-совместимая 2D видеокарта 16 бит, 500 Мбайт свободного пространства на диске, дополнительно 100 Мбайт свободного пространства на первичном диске для корректного размещения свап-файла, Direct 3D-совместимая видеокарта, 4-скоростной CD-ROM, Microsoft DirectSound 6.0 совместимая звуковая карта, Internet/Network - TCP/IP соединение, скорость 28.8 KBPS и выше.

www.media2000.ru www.nmg.ru www.vkids.ru www.gamebox.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000

NMG NEW MEDIA GENERATION

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Red Storm ENTERTAINMENT

Все права защищены © Media 2000 Copyright.
По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - бесплатно! Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: sales@media2000.ru

XBOX

Wren
wren@pristavki.com

WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS

Большинство мелких японских разработчиков, работая с консолью от Microsoft, прежде всего, хотят получить шанс выйти из тени гигантов. Так, компания Bunkasha со своим гоночным боевиком Wreckless использует идеи и Crazy Taxi, и Twisted Metal для создания чуть ли не нового жанра. Добавив к этому высочайшее качество реализации, она действительно может оставить след в истории.

Жанр: action/racing **Издатель:** Activision **Разработчик:** Bunkasha
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.activision.com/games/wreckless/flash/index.html
Дата выхода: 15 февраля 2002 года

Дополнительно: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=C0F10656

Скажите, чего вам не хватало в Crazy Taxi? Разумеется, сюжета и режима миссий. Может быть, еще реалистичности. А кому-то вообще ближе жесткий action игр жанра Car Combat. Добавим еще условие о том, что прямой плагиат недопустим. Разработчики **Wreckless** размышляли примерно в том же ключе и начали эксперименты с... сюжета. Обещается типичный гонконгский боевик с вкраплениями американского юмора в стиле «Круто сваренных», причем диалоги и ролики на движке будут встречаться достаточно часто, создавая необходимую атмосферу.







Машины кувыркаются, прыгают и легкомысленно падают с небоскребов.

Этому же будет способствовать оригинальный дизайн автомобилей: тут вам и крошечные авто полицейских, и быстрые спортивные машины, и внушительных размеров джипы, и даже самый настоящий танк. Сюжет же делится на две линии с уникальными миссиями для каждой. Как вам понравится парочка полицейских, мстящих якудзе за... испорченный обед?

Именно сюжетные миссии и являются главным достоинством игры. Отличаясь разнообразием заданий, они просто не дадут вам заскучать. От геймера требуется то защитить грузовик от машин бандитов, то сделать фотографии в заранее заданных местах, то собрать и обезвредить бомбы до того, как они взорвутся. И это не замаскированный вариант «доберись от точки А до точки В за время Т». Нужно уметь водить машину, грамотно врезаться в противников, не бояться прыжков в платформенном стиле, наконец, хорошо ориентироваться в виртуальном Гонконге.



Превосходная графика в сочетании с гигантским уровнем, имитирующим улицы Гонконга, – это уже весьма интересно.

Разработчики также обещают полную разрушаемость всех объектов, которые вам встретятся. Понятно, что дело, скорее всего, ограничится скамейками, столбами, мусорными баками да телефонными будками, но в этот список попадут и некоторые здания. Если вам будет приятно протаранить стену буддистского храма, то **Wreckless** нужно купить обязательно. Остальным понравится реалистичное отображение повреждений машины. Двери отлетают, бамперы мнутся, оторванные панели остаются на проезжей части... все это великолепно детализовано, а движение объектов соответствует реальным законам физики. Приятно, что даже машины обычных жителей по всем этим качествам не уступают сюжетным.

В **Wreckless** разработчики постарались объединить мощный движок, реальную физику симуляторов, эффектность аркад, стильный дизайн, оригинальный игровой процесс, неплохой сюжет. Главное — чтобы в финальной версии это чудо не было испорчено каким-то мелким, но противным недостатком вроде плохого управления.

Именно сюжетные миссии и являются главным достоинством игры. Отличаясь разнообразием заданий, они просто не дадут вам заскучать. От геймера требуется то защитить грузовик от машин бандитов, то сделать фотографии в заранее заданных местах, то собрать и обезвредить бомбы до того, как они взорвутся.

КАПИТАЛИЗМ II











- Максимально приближенная к реальности экономическая модель.
- Изометрическая 3D-графика
- Разработка новых технологий
- Многопользовательский режим до 7 человек, через Интернет
- Система компьютерных помощников
- Широкий спектр выбора сложности

Долгожданное продолжение легендарного экономического симулятора разработчики сумели воплотить в занимательную, интересную и поучительную игру. На пути к огромному состоянию игроку предстоит, ощутить на себе все тяжести и невзгоды характерные для большого бизнеса, в котором предстоит постоянно ориентироваться в течении игры. "Capitalism 2" не только предлагает множество экономических задач (кризисы, конкуренты и т.п.), решение которых необходимо для успеха, но и дает широкий инструментарий для их решения.

Системные требования:

Pentium II 233/350 MHz,
64/128 Mb RAM, 4xCDROM/DVD-ROM, звуковая и видео карта совместимые с DirectX 8, 250 Mb места на жестком диске.

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14,
e-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52,
e-mail: sales@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000

НОВЫЙ ДИСК

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Все права защищены © Media 2000 Copyright.

PS2

Wren
wren@gameland.ru

STATE OF EMERGENCY

Если в Японии жестокость в играх обычно никем не преследуется и без особой помпы используется лишь при необходимости, то западные разработчики после долгого периода затишья изобретают очередной Mortal Kombat. На очереди новый кандидат в категорию «только для взрослых» — State of Emergency для PS2.

Жанр: action **Издатель:** Rockstar Games **Разработчик:** Vis **Количество игроков:** 1
Онлайн: http://www.rockstargames.com/ **Дата выхода:** I квартал 2002 года

Дополнительная информация: **http://www.gameland.ru/magazine/si/094/041/1.asp**

Основы игрового процесса позаимствованы из жанра Beat'em Up, широко распространенного в старые добрые времена 16-битных платформ. Но если на PS one достойных аналогов Final Fight и Golden Axe мы так и не дождались, нормально перевести уличные бои (не путать со Street Fighter) на систему нового поколения, похоже, получится. Заодно разработчики успешно эксплуатируют актуальные социальные проблемы, позиционируя игру как «симулятор уличных беспорядков». Актуальнее не придумаешь.

И не думайте, что трудности обозримого будущего США нам безразличны. Представьте себе, что гигантская корпорация взяла управление государством в свои руки, организовала вместо полиции собственную службу безопасности и объявила в вашем родном городе чрезвычайное положение. Что, еще не прониклись праведным гневом? А если мысленно представить себе, что вражеская компания — это не какой-то там Americorp, а Microsoft? Думаю, что вам сразу же захочется все крушить и ломать... Во имя высшей справедливости.





Еще до выхода в свет этого шедевра многие страны обещали запретить его продажу на своей территории.

SoE — игра не только провокационная, но и интересная с технической стороны.

Да, именно на этом и основана идеология игры. И в режиме Chaos (аналог Arcade), и в Revolution (миссии) вашей целью будет нанести городу как можно больше разрушений, да убить побольше самозваных стражей порядка, причем в обоих случаях процесс будет выглядеть весьма эффектно. По улицам города бродят сотни(!) людей, причем даже в ранней версии игра не тормозит, когда в одном месте скапливается целая группировка. Изредка встречаются мирные прохожие, однако большинство горожан куда-то бежит с мешками награбленного, а вооруженные патрули Americorp нехотя следят за порядком. Практически все объекты можно разбивать, а в укромных уголках валяются отдельные экземпляры 15-ти видов вооружения (вплоть до огнемета). Применять оружие следует аккуратно, поскольку реакция окружающих может оказаться непредсказуемой. Кто-то спрячется за скамейкой, кто-то побежит за полицейским, но найдутся и храбрецы, которые достанут свою собственную пушку и откроют ответный огонь. Если последние относятся к бандитам, будьте особенно осторожны — к ним на помощь могут прибежать товарищи по оружию. В такой ситуации одним из выходов может быть отступление в район, контролируемый другой бандой, — друг друга они ненавидят гораздо больше, нежели простых американских анархистов.

Применять оружие следует аккуратно, поскольку реакция окружающих может оказаться непредсказуемой. Кто-то спрячется за скамейкой, кто-то побежит за полицейским, но найдутся храбрецы, которые достанут собственную пушку и откроют огонь.

Весело, правда? Все персонажи излишне карикатурны и напоминают скорее героев американских комиксов, нежели кровожадных борцов за справедливость. Впрочем, фотореализм здесь тоже неуместен.

Форсаж

- Большой выбор трасс с различной архитектурой
- Спецэффекты и графика высочайшего уровня
- Множество машин различных по внешнему виду и ходовым характеристикам
- Удобный интерфейс и простое управление обеспечивают полный контроль над игрой
- Шикарное музыкальное и звуковое оформление
- Игра по сети и через Internet







Игра дает прекрасную возможность промчаться на бешеных скоростях по разнообразнейшим трассам, оттачивая свое мастерство, состязаясь с компьютерными соперниками (искусственный интеллект которых заслуживает уважения). Можно соревноваться в многопользовательской игре по сети или через Интернет, используя постоянно обновляемый, обширный набор машин и трасс.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
Pentium II 300 / Duron 500,64Mb RAM/128Mb RAM, DirectX 7.0. совместимая видео карта 8Mb RAM 3DFX Voodoo 2 PCI video card 16-bit stereo soundcard, Windows 9x/ME/2000.

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14,
e-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52,
e-mail: sales@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000

НОВЫЙ ДИСК

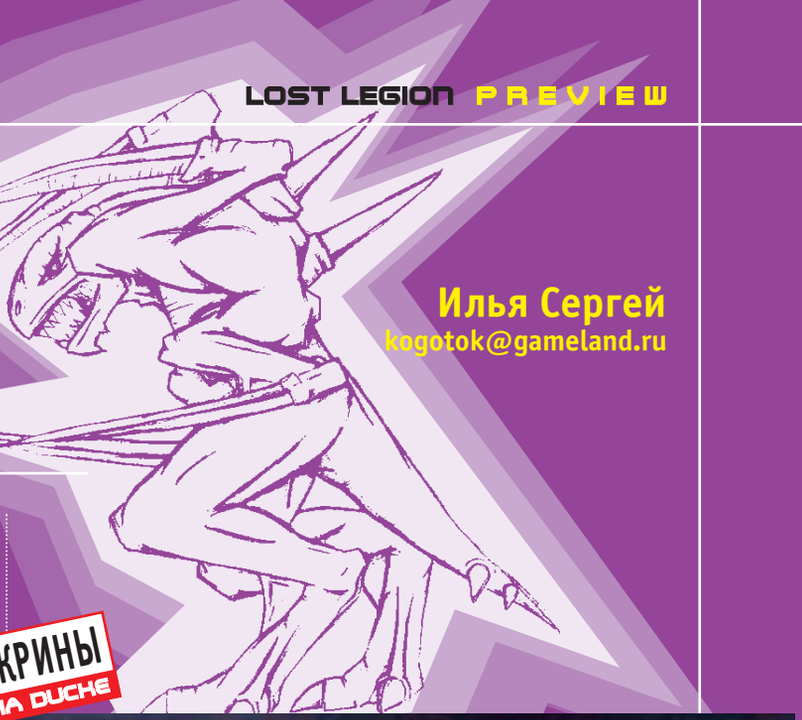
Rage

Все права защищены © Media 2000 Copyright.

PC

LOST LEGION

Илья Сергей
kogotok@gameland.ru



Уж сколько раз твердили миру: неблагодарное это дело, колонизация далеких планет. Ан нет, ученым мужам уже сейчас видится, как в недалеком будущем они полетят куда подальше от матушки Земли и поселятся в тихом и уютном уголке галактики. Дескать, мы сами кузнецы своего счастья, нечего нам на Земле делать. Ну, летите, родимые, летите. Только когда на вас свалится очередная инопланетная зараза, не просите нас, землян, о помощи — не дождетесь. Хотя, как знать, может быть, в будущем и люди станут добрее…

Жанр: action **Издатель:** TBA **Разработчик:** ZZICT Entertainment **Количество игроков:** до 16
Онлайн: http://www.legiongame.com/
Требования к компьютеру: PIII 450, 128MB RAM, 3D-ускоритель
Дата выхода: не объявлена

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=C0F8954

СКРИНЫ НА DUCHE



В двадцать пятом веке человечество забралось слишком далеко в космические дебри, будучи полностью уверенным в своем могуществе и неуязвимости. Заблуждения развеялись очень быстро. На чужаков натолкнулась горнодобывающая компания, базировавшаяся на одной маленькой планете в системе Иридиуса. В процессе работ по добыче ископаемых она обнаружила останки какой-то древней расы. Что удивительно, останки оказались не только жизнеспособными(!), но и весьма агрессивными. О природе странных метаморфозов из останков да в формы жизни пока ничего не известно. Поверим на слово.

Мы начинаем игру в звании сержанта, командуя взводом Планетарного Военного Подразделения — части Колониальной Военной Системы. Целью нашего десантного отряда является проведение тотальной зачистки территории от кровожадных чужаков. Высадка на безымянную планету носит массовый характер и проходит в рамках операции Glorious Day... Добро пожаловать в **Lost Legion**!



Боевой товарищ — на лицо ужасный, но добрый внутри.

Враги, на мой взгляд, больше всего напоминают монстров из Evolva — некий гибрид доисторического ящера и паука. Разработчики вскользь говорят о том, что противники будут вести себя нестандартно...

Обратите внимание на скриншоты. Несмотря на то что игра пока находится на ранней стадии разработки, некоторые выводы можно сделать уже сейчас. Враги, на мой взгляд, больше всего напоминают монстров из Evolva — некий гибрид доисторического ящера и паука. Разработчики вскользь говорят о том, что противники будут вести себя нестандартно, — остается надеяться, что интеллект оных не будет уступать интеллекту монстров из Halo.

Большие опасения внушает тот факт, что на скриншотах запечатлены исключительно открытые пространства, совершенно голые и безжизненные, без единого деревца. Впрочем, в финальном релизе будут как закрытые помещения, так и открытые пространства, причем для передвижения по последним нам будут предложены два транспортных средства. Маловато, конечно, но и на том спасибо. Помимо этого в игре будут присутствовать 13 видов вооружения, пользоваться которыми нам предстоит на протяжении 25 миссий. Опять же, замечание к шотам. Почему везде виден один и тот же ствол? Наверное, данный образец – нечто вроде универсальной пушки из Venom. Или издержки ранней стадии.

Пока это все, что нам известно о странной игре **Lost Legion**. Еще раз замечу, что проект пока что весьма молод, и у разработчиков есть все шансы сделать что-то интересное и даже оригинальное. Впрочем, если получится второй Venom или Halo, тоже будет неплохо.

Монстр инопланетный обыкновенный. Почти ручной... только ему об этом не известно.

Движок от ZZICT Entertainment, носящий имя LEGION engine, весьма требователен к железу. Хотя в списке feature ничего особенного замечено не было, разработчики предупреждают о том, что писался движок исключительно под видеокарты NVIDIA GeForce3 и ATI RADEON 8500.



ГОЛЕМ









- Военная и экономическая стратегия, управление ресурсами и технологическим развитием цивилизации
- Захватывающая сюжетная линия
- Три расы с различными социальными и экономическими системами
- Использование магических сил
- 40 миссий
- 60 различных юнитов
- 15 типов поселений

Будущее Земли и человечества - в новой стратегии в реальном времени от New Media Generation

Земля. Далекое Будущее. После техногенной катастрофы человечество разделилось на три враждующих клана.
Полководцы стремятся найти и восстановить Голем - легендарную машину, однажды сыгравшую роковую роль в истории планеты.
Возглавь свою расу, добейся экономического могущества, создай мощную армию и опереди противника!

Ставки высоки - победитель будет править миром.

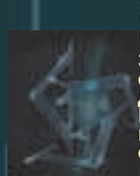
Минимальные системные требования:

- Windows 95/98/2000/NT
- процессор Pentium II 300 Mhz
- 64 Мбайт ОЗУ
- CD Rom 16x
- видеокарта совместимая с Windows
- MS Windows совместимая «мышь»

New Media Generation
Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14,
e-mail: sales@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000



Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14,
e-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52,
e-mail: sales@media2000.ru

Все права защищены © Media 2000 Copyright.

WWW.MEDIA2000.RU
WWW.NMG.RU
WWW.VKIDS.RU

NMG™ NEW MEDIA GENERATION

PC

PILLARS OF GARENDALL

Жанр: RPG
Издатель/Разработчик: Ambrosia Software/ Beenox Studios
Онлайн: http://www.beenox.com/
Дата выхода: не объявлена

Pillars of Garendall — эпическая фэнтезийная игра, разрабатываемая компанией Beenox Studios на движке Coldstone.

Позиционируется проект как «классическая action-ориентированная ролевая игра». Классика у нас что? Правильно, игра будет преемницей Diablo сотоварищи. Завязка стандартна: некое королевство под гнетом, столица в опасности, королева зовет нас на помощь, а мы по





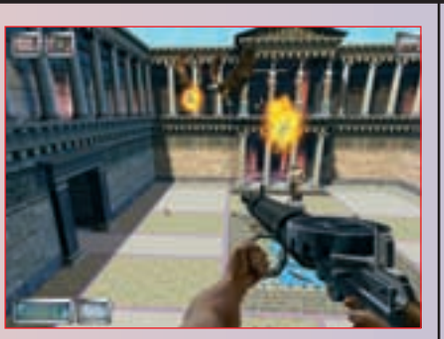
геройской глупости соглашаемся — и пошла молотиловка.

Графика будет 16-битной и двухмерной, с заранее обсчитанными 3D-фонами. Нелинейный сюжет, 60 NPC и битвы в реальном времени, по мнению разработчиков, не дадут нам заскучать. А когда **Pillars of Garendall** все-таки начнет надоедать, забросить действо не позволит система plugins, с помощью которой можно будет добавить в игру новые элементы.

PC

WILL ROCK

Жанр: 3D action
Издатель: TBA
Разработчик: Saber Interactive
Онлайн: http://www.saber3d.com/
Дата выхода: не обьявлена



Успех малобюджетного Serious Sam вскружил голову многим разработчикам, и вот результат — компания Saber Interactive разрабатывает игру **Will Rock**. По жанру — клон «Сэма». По графике — клон «Сэма». По игровому процессу... Ну, вы поняли.

Сюжет: некий археолог занимается поиском сокровищ и раритетов, попутно уничтожая из подручных средств тех, кому «посчастливилось» стать у него на пути. Свежо... Для исследования нам предлагают 12



уровней, расположенных на территории Древней Греции, Древнего Китая и даже России. Нас с распростертыми объятиями встретят орды монстров, навеянных библейскими мотивами и мифами упомянутой Древней Греции.

Игра базируется на собственном движке под названием Saber 3D. Обыкновенный такой 3D-движок. Для клона большего и не надо.

PC, XBOX

MOBILE FORCES

Жанр: 3D action
Издатель: Rage Software
Разработчик: Rage Software
Онлайн: http://www.rage.com/
Дата выхода: I квартал 2002 года

Ветеран производства качественного action, команда Rage Software, работает сейчас над своей новой игрой **Mobile Forces**. Идея, явно навеянная гиперпопулярным проектом Counter-Strike, в воплощении Rage обещает стать крайне соблазнительной.

Mobile Forces – это командный 3D action с возможностью передвижения и ведения боевых действий как при помощи различных средств передвижения, так и без оных. По предварительным данным, физика и проработка деталей на высоте — изловчившись, вы, к примеру, сможете прост-



релить шины вражескому авто, что существенно затруднит его передвижение.

Всего заявлено 8 режимов. Играть можно будет как с живыми оппонентами, так и с ботами. 12 огромных карт подготовлены не только и не сколько для войн пехоты, сколько для активного использования бронетехники. Маленький факт напоследок — в машинах помещаются и водитель, и пассажиры, и стрелок. Оно и понятно — недаром игра называется **Mobile Forces**.

Евгений Филимонов

Большой Геймерский Словарь



СТРАНА ИГР

0-9

2D Graphics
Двухмерная графика. Действие происходит в одной плоскости. Пример - фотография. Для игр свобода действий ограничена движением «вверх-вниз», «вправо-влево».

3D Graphics
Трехмерная графика. Визуальное отображение трехмерной сцены или объекта. Процесс обсчета 3D-изображений называется рендеринг.

3DO
32-битная игровая система, созданная компанией 3DO, основанной президентом издательства Electronic Arts Трипом Хокинсом (Trip Hawkins) в 1993 году. Лицензии на производство приставок были проданы таким электронным гигантам, как Matsushita (Panasonic), Sanyo и GoldStar. Из них лишь Panasonic подошла

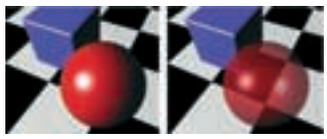


к делу серьезно. 3DO, по сути, была первой полноценной 32-битной игровой приставкой с играми на базе CD-ROM, полигонной графикой и возможностью проигрывать фильмы стандарта VideoCD. Высокая стартовая цена ($799) не позволила системе широко распространиться, несмотря на полную поддержку Electronic Arts и нескольких других крупных издательств. Трехмерные возможности 3DO также не шли ни в какое сравнение с мощью PlayStation и Saturn. Уже к концу 1995 года система была официально признана мертвой.

3D Pipeline
Это 3D-конвейер, который делит процесс создания 3D-изображения на три этапа. Первый этап. Изображение разбивается на многоугольники (полигоны). Второй этап. Изображение преобразовывается, устанавливаются параметры освещения. Третий этап. Рендеринг. Эта процедура проецирует 3D-изображение на плоскость. Этот этап наиболее важен для качества изображения.

A

Alpha
Прозрачность изображения.



Alpha Buffer
Буфер, который содержит информацию о степени прозрачности изображения. Альфа-канал – дополнительный прозрачный слой изображения, поддерживается несколькими графическими форматами (например, .TGA).

AC3 (Dolby Digital)
Система цифрового кодирования звука, разделяющая его на шесть составляющих, – для пяти стандартных колонок (сателлитов) и низкочастотного сабвуфера. При помощи AC3 можно добиться реалистичного отображения трехмерного



звучания. Система используется «по умолчанию» в DVD-видео, соответствующими декодерами снабжены и новые приставки PlayStation 2 и Xbox. Впрочем, далеко не все игры, вышедшие на них, поддерживают этот стандарт. Яркие игровые примеры качественного Dolby-звука - это Final Fantasy X и Halo.

Action
Один из старейших игровых жанров, дословный перевод – «действие». При достаточно широкой и чрезвычайно разнообразной библиотеке проектов, основные правила жанра выделить достаточно сложно. Скорейшее уничтожение врагов и необходимость быстрой реакции игрока на происходящие действия, пожалуй, являются основными чертами, выделяющими Action-игры на общем фоне.

Adventure (Quest)
Игры этого жанра несут в себе два обязательных элемента: наличие сюжетной линии и развитие как действия, так и образов персонажей на протяжении всего игрового процесса. Все остальные элементы, такие как головоломки, манипуляции с предметами, длительные диалоги и большое количество действующих лиц, всегда приветствуются, но необязательны.

Anti-aliasing
Антиалайзинг. Технология для получения четких границ 3D-



моделей. Иногда приводит к размытию объекта. В большинстве случаев требует значительных вычислительных ресурсов. При отсутствии этого эффекта контуры объектов становятся нечеткими, а ровные линии преобразуются на экране в своеобразные «лесенки» или «зубья пилы».

Apple II
Один из первых массовых персональных компьютеров, созданный основателями одноименной фруктовой компании Стивом Джобсом (Steve Jobs) и Стивом Возняком (Steve Wozniak). Apple II является, фактически, прародителем современного PC. Компьютер предназначался как для работы, так и для развлечений. Именно для него стали выходить первые компьютерные игры, именно эта машина стала ключом к успеху многих знаменитых компаний – таких, как Sierra или Electronic Arts.

Atari 2600 (VCS)
Первая массовая игровая приставка, выпущенная компанией Atari в 1977 году. VCS была достаточно примитивной и дешевой системой, работала она на картриджах. Система



просуществовала на рынке вплоть до 1983 года, когда американская игровая индустрия после коллапса в Atari фактически прекратила свое существование. Именно VCS позволила Atari стать одной из самых быстрорастущих корпораций в мире. Она же стала ее главным и единственным успехом. Тем не менее, большого количества оригинальных игр на системе не выходило и 2600 жила, в основном, за счет конверсий аркадных суперхитов, таких как Pac-Man, Asteroids и другие. В Америке было продано более 6 миллионов VCS.

ATI Radeon
Одна из двух основных торговых марок на современном



рынке 3D-акселераторов. 3D-чипы компании ATI отличаются высоким качеством изображения, качественным MPEG2-декодингом (для проигрывания DVD-видео) и чуть более скромной производительностью, чем у конкурентов из NVidia.

Atmospheric Effect
3D-эффекты, которые улучшают качество изображения. Предназначены для максимально реалистичного отображения атмосферных явлений в игре (туман, пыль, отражения).

B

Back buffer
Вторичный буфер. В этой области памяти рассчитываются трехмерные объекты. Окончательное изображение выводится на монитор через первичный буфер. Благодаря вторичному буферу вывод изображения становится более плавным.

Bit
Минимальная единица информации. Термин также используется для классификации компьютерных процессоров. Чем больше «битность», тем больший объем информации процессор способен обрабатывать единовременно. Сегодня термин постепенно теряет свою значимость. Мощные процессоры Pentium (даже их последние варианты - Pentium III и Pentium 4) до сих

пор технически являются 32-битными, а консоли нового поколения GameCube и PlayStation 2 построены на базе 64-битных процессоров, хотя сами гордо именуют себя «128-битными». На это уже не стоит обращать внимание. Куда важнее архитектура процессора и его финальная производительность.

Bitmap

Способ кодирования двухмерного изображения.

Blending

Комбинирование нескольких объектов с использованием пикселей.

Buffer

Память для временного хранения данных. Используется для уменьшения пиков нагрузки и увеличения пропускной способности в момент простоя.

Bump Texture Mapping

Технология, которая позволяет создать усиленный эффект объемности объекта даже в случае, если он технически плоский, - например, для придания шероховатости древесной коре или демонстрации сложной рельефной структуры камня.

C

Cache Memory

Кэш-память. Память, необходимая для того, чтобы центральный процессор меньше простаивал из-за низкого быстродействия основной памяти, расположена между процессором и основной памятью. Изготавливается на микросхемах статической памяти (не требующей регенерации), значительно более быстродействующей, чем память типа DRAM. Играет роль буфера между процессором и медленной динамической памятью. Кэш-память значительно дороже DRAM, поэтому ее объем, как правило, не превышает 512 Kb. Объем и быстродействие кэш-памяти являются определяющими параметрами быстродействия материнской платы и/или центрального процессора для подавляющего большинства задач, решаемых на компьютере. Цифры впечатляющей разницы в быстродействии между различными видами DRAM уменьшаются в десятки раз при оценке производительности компьютера в целом - из-за кэш-памяти. Для еще большего увеличения быстродействия кэш-памяти она встраивается в кристалл процессора и работает при этом на той же тактовой частоте, что и сам процессор.

Cartridge

Носитель информации, использовавшийся на протяжении последних двадцати лет в игровых приставках. Строго говоря, это упакованная в пластиковую коробочку плата с комплектом чипов ROM, на которых записана игровая программа. Кроме того, часто на этой плате имеется также перезаписываемый чип, снабженный питанием от встроенной батарейки, - на него можно записывать сохраненные игры. Такая батарейка обычно способна сохранять данные на протяжении 5-7 лет. Дороговизна чипов и относительная сложность производства картриджей заставили индустрию в конечном счете отказаться от них в пользу компакт-дисков. На картриджах сегодня работает лишь одна современная игровая система – GameBoy Advance.

CD-ROM

Универсальный носитель информации, впервые примененный в музыкальной индустрии. Музыкальные компакт-диски емкостью в 74 минуты звучания существуют уже более двадцати лет (с 1982 года). На CD можно записывать любую цифровую информацию, помимо музыкальной. В игровых приставках и компьютерах компакт-диски стали применяться в начале девяностых годов. Огромный объем данных, которые можно было разместить на CD (650 МБ), дал толчок развитию мультимедийной продукции. В играх появилось оцифрованное видео и качественная музыка, а разработчики перестали заботиться об объемах создаваемых ими программ. В последние годы появились и новые 700-мегабайтные диски, в музыкальном эквиваленте - 80-минутные. Сегодня устаревшая технология повсеместно вытесняется более совершенными носителями на базе DVD-ROM.

CGI

Computer Generated Images – термин, который принят для обозначения предварительно обсчитанной компьютерной графики, будь то статичное изображение или видеоролик. В момент демонстрации CG-ролика компьютер работает лишь над тем, чтобы выдать на экран заранее созданное изображение, и не тратит производительность на рендеринг сцен. Соответственно, и изменять в таких сценах ничего нельзя. Как правило, рендеринг сцен такого качества и детализации в реальном времени на стандартном компьютере невозможен.

Chroma Keying

Текстурная прозрачность. Определяет цвет текстуры и делает ее прозрачной. Моделирует сложные объекты при помощи треугольников.

Codec

Кодек. Аудио и видеоинформация, представленная в цифровом виде, обычно занимает слишком большой объем памяти. Поэтому применяются определенные алгоритмы, позволяющие сжимать этот поток информации в несколько десятков раз. Для того чтобы такой сжатый и зашифрованный поток можно было проигрывать на компьютере, существуют многочисленные программы-декодировщики. Кодеки обычно встроены во многие программы, позволяющие проигрывать видео, такие как Quick Time, Windows Media Player или RealPlayer. При обнаружении неизвестного им кодека эти программы обычно пытаются найти соответствующий декодировщик в Интернете. Впрочем, такие поиски далеко не всегда бывают успешны. Неизвестных науке кодеков становится все больше, и методов их унификации пока что не придумано.

Color

Цвет. Цветные мониторы используют три цвета (красный, зеленый и голубой). Все остальные цвета отображаются в результате совмещения трех основных.

Colored Lighting

Цветовое освещение. При использовании источников разного цвета происходит смешение цвета. Начало использованию технологии положил Quake2.

Commodore 64

Домашний персональный компьютер компании Commodore, выпущенный летом 1982 года, стал еще большим хитом, чем Apple II. C64 был предназначен уже почти только для развлечений. Специальный слот для игровых картриджей позволял не тратиться на дорогой дисковод, кроме того, на картриджах также были выпущены и «полезные» программы, такие как текстовый редактор и виртуальный музыкальный синтезатор. Великолепная 16-цветная графика, относительно высокое разрешение и масса отличных игр сделали C64 настоящим суперхитом.

Component Connection

Новое поколение телевизоров обладает возможностью подключения различных устройств при помощи компонентного кабеля. Этот метод заключается в том, что видеосигнал в телевизор идет не в стандартном смешанном виде, как при аналоговом подключении, а в каждом из трех основных цветов по отдельности. Качество изображения, четкость и контрастность при компонентном подключении резко возрастают. Такой возможностью сегодня обладают все игровые приставки нового поколения – PS2, GameCube и Xbox. Помимо совместимого телевизора потребуется еще и специальный кабель, который придется приобретать отдельно примерно за $20-30.

Computer graphics

Общее понятие цифровой компьютерной графики.

CPU

Central Processing Unit – центральный процессор любого компьютерного устройства. Отвечает за большинство вычислительных операций в компьютере. Управление комплектующими, логика, искусственный интеллект, базовая генерация графики – все эти задачи лежат на CPU. В игровых



приставках центральный процессор играет ничуть не меньшую роль, хотя возложенные на него задачи могут варьироваться. Для PC центральные процессоры производят компании Intel, AMD, Transmeta, VIA. CPU для PS2 создан компанией Toshiba и называется Emotion Engine. Сердце GameCube – процессор от IBM, названный Gekko. Xbox комплектуется 733-мегагерцовым CPU Pentium III от Intel. Процессор GBA создан компанией ARM.

D

Depth Cueing

Технология, уменьшающая интенсивность освещения пропорционально удалению от объекта.

Directional lighting

Простая технология, которая одинаково освещает все объекты

сцены. Применяется при создании постоянных источников света (Солнце, Луна, небьющиеся фонари в старых играх).

Dithering

Сглаживание переходов между цветами. Получение 24-битного изображения с использованием 8-ми или 16-ти битных источников. Обеспечиваются плавные переходы между элементами изображения.

Double Buffering

Двойная буферизация, применяется для прорисовки следующего объекта. При этом реально изображение рисуется на «копии» экрана в памяти (вторичный буфер), а потом почти мгновенно копируется на монитор (первичный буфер), поэтому итоговое изображение становится плавным и четким.

DDC — Display Data Channel

Интерфейс обмена данными между компьютером и монитором. Существуют два варианта этого интерфейса:
* DDC 1 — односторонняя, от монитора к компьютеру, передача данных о модели монитора и параметрах поддерживаемых видеорежимов.
* DDC 2 — двусторонний обмен данными

DDR RAM

Dual Data Rate RAM – специальная разновидность памяти, часто использующаяся в видеоплатах. Стандартная память за один машинный такт способна либо записать информацию, либо считать ее. DDR RAM способна за такт выполнить сразу обе эти операции, что дает выигрыш в производительности.

Direct X

Специальный набор библиотек, созданный компанией Microsoft в качестве «моста» между многочисленными мультимедийными устройствами (3D-акселераторами, звуковыми платами, джойстиками и пр.) и операционной системой Windows. Direct X позволяет разработчикам не заботиться о совместимости своей программы с огромным количеством устройств на рынке. Эту совместимость обеспечат встроенные в систему драйверы. Один из компонентов этой системы, Direct 3D, в частности, позволяет запускать 3D-игры вне зависимости от того, видеокарта какого производителя установлена на вашем компьютере.

Dolby Pro Logic II

Аналоговая система кодирования звука, использующаяся для трехмерного звучания в игровой консоли Nintendo GameCube. По сравнению с Dolby Digital, Pro Logic несколько проще и дешевле. Но и качество при этом хоть и сопоставимо, но все же отличается в худшую сторону. Строго говоря, возможность эта предусмотрена лишь для фанатов, поскольку покупать декодер Pro Logic II исключительно ради трехмерного звука в Rogue Leader было бы совершенно бессмысленно.

DVD-ROM

Digital Versatile Disk – цифровой универсальный диск, относительно новый носитель информации, созданный в качестве наследника стандарта CD-ROM. В зависимости от типа диска, на DVD можно хранить от 4,7 до 18 ГБ информации, что в десятки раз превышает объемы стандартного компакт-диска. Первыми DVD взяли на вооружение кинокомпании, которые сделали DVD-Video новым стандартом для домашнего кинотеатра. Игровая индустрия также не теряла времени – игры на PlayStation 2, Xbox и GameCube продаются именно на дисках этого стандарта. Разве что у GameCube они не стандартные пятидюймовые, а совсем крошечные, диаметром в 3 дюйма. Соответственно, и информации на них помещается лишь около 1,5 ГБ, чего, впрочем, вполне достаточно даже для большой игры.

E

Engine

«Движок». Математическая модель, определяющая все основные аспекты работы программы. Для компьютерной или видеоигры это, как правило, интерфейс, физическая модель, графика, звуковое сопровождение, поведение объектов и персонажей. Основной частью движка для современной игры является программный код, определяющий графические возможности. Талантливых программистов в этой области немного, поэтому многие компании, помимо создания собственных игр, занимаются еще и созданием 3D-движков на продажу. Наиболее известные из них - id Software, Epic Games, Criterion. Стоимость инструментария для разработки трехмерной игры с использованием известного движка обычно составляет порядка 100-150 тысяч долларов. Впрочем, есть и исключения. Так, например, компания id Software продает свое последнее творение, технологию Doom 3, почти за миллион долларов.

Environment Texture Mapping

Специальная технология, наносящая на объект текстуру, являющуюся отражением сцены, которая существует вокруг объекта. При помощи Environment Mapping делаются многочисленные реалистичные металлические объекты, отражающие все вокруг. Также с этой технологией чрезвычайно легко работать с водяными объектами — всевозможными каплями, лужами и разнообразными водоемами.

F

Flat Shading

Плоское затенение. Быстрый, но некачественный метод затенения. Изображения выглядят разбитыми на блоки,



так как каждый треугольник может иметь только один цвет (без плавных переходов).

Fogging

Туман. Применяется для имитации легкого затуманивания горизонта.

FPS, 1

Frames per second, количество кадров в секунду. Именно этим параметром и определяется быстродействие всей системы в целом (в графических приложениях, играх и т.д.). Если количество кадров в секунду слишком мало, то начинается так называемое «слайд шоу». При нехватке мощности системы в играх рекомендуется понизить качество графики или разрешение. Для комфортной игры требуется не менее 60 FPS. По идее, рекомендуется установить такой графический режим, при котором компьютер выдавал бы стабильное количество кадров в секунду.

FPS, 2

First Person Shooter, шутер от первого лица. Очень узкий и специализированный жанр, который ограничивает свои рамки технологическими параметрами игры. С видом от первого лица и с оружием наперевес игрок носится по лабиринтам, открытым пространствам и, разумеется, по трупам многочисленных врагов. Жанр в современном его виде родился после выхода в свет легендарной игры id Software Castle Wolfenstein в 1991 году.

Frame buffer

Буфер кадра. Специально выделенная область памяти для хранения кадра.

Front buffer

Первичный буфер. Область памяти, отвечающая за вывод полного кадра на экран.

FREE

Full Reactive Eyes Entertainment, специальный игровой жанр, изобретенный Yu Suzuki для суперпроекта Shenmue, первая часть которого вышла в Японии в декабре 1999 года. Фактически, FREE представляет собой симулятор жизни, основанный не на кормлении маленьких питомцев и не на программировании их генетических особенностей, а на достаточно строгой и последовательной сюжетной



линии, которая, при всех ограничениях, дает игроку огромную свободу действий. Или, по крайней мере, снабжает его полной иллюзией такой свободы. Направление свежее и крайне интересное.

G

Game & Watch

Одна из первых портативных игровых систем в истории, выпущенная в 1980 году. В основе технологии Game & Watch лежали те же принципы, на которых работали электронные калькуляторы. Предварительно размещенные на жидких кристаллах изображения подсвечивались, демонстрируя движение фигуры. На протяжении восьмидесятых годов Nintendo выпустила более 60 различных игр стандарта Game & Watch. Советская фирма «Электроника» бесцеремонно клонировала систему, начав выпуск собственных игр: «Ну, Погоди», «Тайны Океана», «Веселый повар» и другие. В Америке игры Game & Watch никогда не пользовались большим успехом, но зато в Европе и Азии разошлось, не считая многочисленных подделок, более чем 40-миллионым тиражом.

Продолжение следует...

PC

ACE OF ANGELS

Жанр: space simulation
Издатель: TBA
Разработчик: Flying Rock Enterprises
Онлайн: http://www.aceofangels.com/
Дата выхода: I квартал 2002 года

Ace of Angels — космический симулятор, в котором нам предложат сразиться друг с другом в виртуально-галактическом пространстве Интернета.

Выбрав один из 20-ти истребителей и оснастив его вооружением, мы попадаем на «боевую арену» в открытом космосе. Помимо этого, нас ждет глобальная кампания, повествующая о космической войне 26-го столетия, в которой нам дадут возможность присоединиться к любой из 10-ти противоборствующих сторон.



Все это будет происходить на просторах Сети, где все противники — живые люди, такие же игроки, как и мы с вами. Будут и новостные рассылки — сводки с фронтов, информация о коалициях участников, о переходах из одного лагеря в другой, об эпических битвах с участием сразу нескольких сторон и т.д., и т.п. Короче, готовимся к всемирной галактической войне! На момент написания статьи по адресу http://www.aceofangles.com/cgi-local/openarticle.pl?articlenumber=983 была доступна бета-версия игры, v2.8.0.

PC

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

Жанр: space simulation
Издатель: Activision
Разработчик: Totally Games
Онлайн: http://www.activision.com/
Дата выхода: I квартал 2002 года



Какой фанат сериала Star Trek не мечтает побыть капитаном космического корабля из любимой вселенной? Сотрудники Totally Games собираются в недалеком будущем виртуально осуществить эту мечту с помощью игры **Star Trek: Bridge Commander**.

В игре будет 8 уникальных эпизодов, поделенных на 30 миссий. Мы получим возможность побывать на капитанских мостиках кораблей практически всех классов (viva Defiant!). Эффективно управляя оружием, распределением горючего и энергии для щитов, а также летными системами корабля, нужно уберечь его от опасностей глубокого космоса.

Остается лишь пожелать разработчикам не повторять ошибки своих предшественников, так как большая часть игр по этой популярной вселенной была довольно низкого качества. Будем надеяться, что **Bridge Commander** станет достойным продолжателем «Тени Доминиона» и «Отверженных».



Евгений Филимонов

REVIEW

стр. 056-073

Dead or Alive 3
Третья часть культового файтинга и стартовый тайтл Xbox... Вздуем Soul Calibur?

Halo
Наш десантный отряд на враждебной планете... Так хит или не хит?

Final Fantasy X
Новые приключения новых героев... Апофеоз серии?



Baldur's Gate: Dark Alliance
Приключения в популярной вселенной Baldur's Gate... AD&D здесь больше не живет?

Master Rallye
Виртуальное воплощение знаменитых ралли... Ударим рейдом по бездорожью?

Heroes 3.5
Лучшее продолжение для Heroes of Might and Magic III от российских разработчиков... А так ли теперь нужна четвертая часть?

Trainz
Симулятор паровозиков... Игра или игрушка?

Rez
Самый необычный и амбициозный проект для PS2 и DC... Вы готовы погрузиться в цветомузыкальную психоделику?

Dead or Alive 3

КРАСОТА СПАСЕТ МИР

BONUS НА DVDRE

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО
ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ

Жанр: 3D fighting **Издатель:** Tecmo/Microsoft **Разработчик:** Team Ninja
Продюсер: Tomonobu Itagaki **Количество игроков:** до 4 **Онлайн:** http://www.xbox.com/doa3/

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9239

Dead or Alive 3 был, пожалуй, самым ожидаемым launch title'ом на Xbox. Munch's Odyssey всех разочаровал еще до выхода, Halo тоже стал вызывать сомнения, которые развеялись лишь после выхода игры. И только DoA 3 все ждали с нарастающим нетерпением, которое превратилось в море эмоций и фейерверк восторга после того, как суперфайтинг наконец увидел свет.

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

Даже если вы в первый раз в жизни слышите о Dead or Alive, это не имеет никакого значения, потому что эту игру обязан видеть каждый. Именно видеть. Вы можете не любить файтинги, ненавидеть консоли, но увидеть кандидата на звание самой красивой игры современности должны. **DoA 3** красив просто до неприличия. Повесьте этот лозунг над кроватью – не ошибетесь.

Персонажи... Нас уже трудно удивить рельефными мышцами торса и плавно покачивающейся в такт движениям женской грудью. Но добавьте к этим прелестям великолепную анимацию каждого удара, каждого взмаха волос. Не забудьте об одежде: шелковое кимоно Lei-Fang, переливающееся на солнце, обтягивающий комбинезон Christie, на котором видны даже самые мелкие складки, шерстяной спецназовский костюм Bayman, сотканный так, что у вас ни на секунду не возникнет сомнения в том, что это именно шерсть. Наконец, аксессуары — мечи, цепи, заколки, кулоны — все это самостоятельные, отдельно анимированные трехмерные объекты.





По красоте локаций DoA 3 просто не знает себе равных. Пляж был признан самой красивой ареной еще до появления игры. Да, над морем действительно летают сотни чаек, да, на берегу растут пальмы, которые отбрасывают на песок красивейшие тени. А само море... оно даже лучше, чем можно было ожидать.

По красоте локаций **DoA 3** просто не знает себе равных. Пляж был признан самой красивой ареной еще до появления игры. Да, над морем действительно летают сотни чаек, да, на берегу растут пальмы, которые отбрасывают на песок красивейшие тени. А само море... оно даже лучше, чем можно было ожидать. Есть и арена внутри аквариума. Сражения здесь происходят на фоне подводного пейзажа — за стеклом проплывают стаи рыбешек, некоторые из которых по размеры сравнимы с самими бойцами. Но революционен **DoA 3** даже не красотой арен, а их интерактивностью. В DoA 2 нам казалось, что сломать ограждение телом соперника или как следует ударить его головой о стену — и есть настоящая интерактивность окружения. По сравнению с тем, что мы видим теперь, все это просто детский лепет. Если сражение происходит в лесу, деревья стоят не на заднем плане, а прямо на поле боя, так что с их помощью мож-

Dead or Alive 3 - уникальный пример игры, которая в статике смотрится лучше, чем в динамике.

Rating

Олег Коровин	9	На данный момент – один из лучших файтингов всех времен и народов.
Сергей Амирджанов	7	Графика, в любом случае, не должна делать погоду для серьезного проекта. К тому же, и графические новации в DoA3 не столь впечатляющи.
Дмитрий Эстрин	7	От Dead or Alive 2 третья часть отличается лишь более детализированной и качественной графикой.
Юрий Поморцев	8	Симпатичные загорелые девушки в бикини заставят многих обратиться к DoA3.

31
средний балл
7,7

Вопреки расхожему мнению, Team Ninja не пошла по пути самокопирования и не стала продавать нам все тот же DoA 2 в новой упаковке. Нововведений хватает не только в графике, но и в игровом процессе. Другое дело, что поскольку речь идет о файтинге, большая их часть слишком специфична и, на первый взгляд, незначительна.



Красавица Christie. Кто сможет устоять перед такой милашкой, поднимите руку.

но уходить от атак. А если уж удалось приложить противника лицом к вековой коре, с дерева посыплются листья (в зимнем лесу — снег). Если в комнате стоят подсвечники с зажженными свечами, достаточно слегка задеть их, чтобы они упали. Я уж не говорю о таких само собой разумеющихся (теперь) вещах, как возможность драться по колено в воде или в снегу, на котором еще и остаются следы, — правда, достаточно грубые и не слишком реалистичные.

Построение игровых локаций также вышло на новый уровень. Самая показательная в этом плане — горная



Анимация волос и ткани на скриншоте смотрится несколько искусственно, однако в динамике все обстоит куда лучше.

Dead or Alive по-прежнему удерживает титул самого эротичного файтинга из всех ныне существующих. Достаточно пройти Story Mode хотя бы за одну из девушек и увидеть финальный ролик с ее участием, чтобы желание посмотреть их все стало просто непреодолимым. Поверьте, Team Ninja приготовила такие сюрпризы...



локация The Lost World. Вы сражаетесь на крохотной площадке, с которой можно свалиться на плато чуть ниже — и падать так можно неограниченное количество раз (вернее, пока кто-то не умрет). Благодаря такой многоуровневости, на некоторых аренах возникает полная иллюзия того, что они вообще безграничны.

Вы можете не любить файтинги, ненавидеть консоли, но увидеть кандидата на звание самой красивой игры современности должны. DoA 3 красив просто до неприличия.

Завершая разговор о красотах **DoA 3,** необходимо сказать пару слов о CG-роликах. Tecmo воспользовалась отведенным на проект солидным бюджетом и включила в него не только вступительный ролик, но и отдельные небольшие сюжеты, завершающие прохождение игры за каждого из персонажей. Масштабам работ Square они, конечно, уступают, но так никто и не требовал от Tecmo супершедевра.

Новых персонажей четыре — Bayman, Brad Wong, Hitomi и Christie. Bayman — почти точная копия Leon, даже движения по большей части те же, да и выглядят они практически идентично. Brad Wong — мастер «пьяного стиля», хорошо известного нам по Virtua Fighter 2 и 3. Однако, только сыграв в DoA 3, можно понять, насколько он

Фанаты Mortal Kombat будут недовольны, — а где, интересно, кровь?

(стиль), оказывается, красив. Hitomi — прелестная каратистка, настолько прелестная, что вполне подошла бы на главную женскую роль в какой-нибудь Final Fantasy. И, наконец, встречайте — новая звезда сериала, Christie. «Эта девушка вырвет твое сердце, сунет его в миксер и нажмет кнопку» («Маска»). Одно слово — убийца, и по профессии, и по роковому воздействию на играющее мужское население. Femme fatale, и точка.

Вопреки расхожему мнению, Team Ninja не пошла по пути самокопирования и не стала продавать нам все тот же DoA 2 в новой упаковке. Нововведений хватает не только в графике, но и в игровом процессе. Другое дело, что поскольку речь идет о файтинге, большая их часть слишком специфична и, на первый взгляд, незначительна. И все же их нельзя не заметить. У персонажей появился особый удар, для нанесения которого им требуется собраться с силами. В течение этого времени они становятся весьма уязвимыми. Нечто подобное, кстати, было в Soul Calibur. Christie умеет уходить от атак в сторону (sidestep) — прямо как в Virtua Fighter 3. Учитывая, какой неоднозначный эффект это умение имело там, Team Ninja потребовалось немало смелости, чтобы ввести сей маневр в свою игру. Но с балансом все по-прежнему в порядке, так что рисковали не зря. Освоить каждого персонажа можно за пару минут, а глубина игрового процесса обеспечивается за счет безграничных возможностей использования интерактивного окружения. **DoA 3** – это всерьез и надолго.



Сражение на крыше храма под полной луной... Романтика!

Итог? **DoA 3** устанавливает новую планку качества для файтингов. Несмотря на некоторые очевидные промахи в дизайне и спорную боевую систему, игра буквально светится качеством. И вложенными в проект деньгами. Масштабная, высокобюджетная постановка, предназначенная скорее для широких игровых масс, нежели для настоящих поклонников файтингов. Простенькая конфетка в сказочной обертке. Запасайтесь Xbox'ами и ждите многочисленных дополнений!

Halo

ГОРИ-ГОРИ, МОЕ ГАЛО!

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА
ИГРЫ, КОТОРЫЕ ВОЙДУТ В ИСТОРИЮ

Жанр: action Издатель: Microsoft Разработчик: Bungie Studios
Количество игроков: до 16
Онлайн: http://www.xbox.com/halo/default.htm

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9238

Будучи изначально разработкой для PC, Halo перекочевала на Xbox, когда компания Bungie (автор классического шутера Marathon для Macintosh) «продалась» Microsoft.

Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

Проект стал основным козырем в стартовой линейке игр для Xbox и прямо на глазах раздувался от спешно закачиваемых в него средств. Получился как раз тот случай, когда количество финансовых активов непосредственно перерастает в чистое качество: подобные игры становятся заочно любимыми суперхитами еще до выхода. Ближе к концу осени Halo появилась в штатовских магазинах и полностью оправдала свои претензии на звездный статус. Ожидавшейся революции, правда, не случилось...

ЕСТЬ, КУДА ГЛАЗ ПОЛОЖИТЬ

Не далее, как в 24 (105) номере журнала, мы подробно останавливались на сюжетных нюансах битвы земных косморпехов с инопланетной армадой Covenant (помимо прочего, это слово означает библейский «завет») и истории попадания бравого вояки Мастера Шефа (Master Chief) на планетарное кольцо чужаков, давшее название игре. Посему имеет смысл сразу перейти к рассказу о технической реализации готовой версии игры. Золотым крючком, на который Bungie и Microsoft успешно поймали сотни тысяч геймеров, стала в высшей степени сильная графика, прекрасно иллюстрирующая возможности консоли. Особо впечатлительным игрокам, впервые садящимся за **Halo**, советуем морально подготовиться и запастись валидолом — от красоты игровых локаций натурально захватывает дух. Даже типичные «Коридоры Вражеской Базы» здесь смотрятся как визуальное откровение, чего уж говорить о миссиях «на природе», сногсшибательных открытых пространствах. Отлично выглядят этапы, где Мастер управляет тем или иным транспортным средством: броневичком Warthog или захваченными вражескими истребителями. Прелесть, одно слово. Что характерно, на скриншотах теряется все волшебство сверхреалистичной графики высокого разрешения, поэтому, дорогие читатели, предлагаем просто поверить печатному слову. Xbox заставляет всю эту красотищу работать на частоте 30 кадров в секунду, и более-менее явно притормаживать (увы-

НА САМОМ ДЕЛЕ...



Гало (ударение на второй слог; от греч. halos — круг, диск) представляют собой белые или радужные светлые круги (дуги, столбы, пятна), наблюдаемые вокруг или вблизи дисков Солнца или Луны. Возникают они вследствие преломления или отражения света взвешенными в земной атмосфере ледяными кристаллами. Как видите, вторжение чужих здесь совсем не при чем. ;)





Высококачественные текстуры и хорошее освещение берут свое.

Приятно, что в Bungie не захотели делать еще один FPS, где морпех гарцует с дюжиной видов оружия, рассованных по карманам: Мастер Шеф одновременно способен нести всего две «пушки», и точка.

Валерий Корнеев	10	GoldenEye и Perfect Dark пришлось недовольно потесниться. С появлением Halo остальные приставочные FPS разом поблекли. И поделом.
Сергей Амирджанов	10	Лучший представитель жанра FPS в этом году, Halo добавил в академический PC-жанр приставочное качество дизайна уровней.
Дмитрий Эстрин	9	Одна из тех игр, которые должны буквально "продавать" Xbox. Великолепный атмосферный и динамичный 3D-action.
Юрий Поморцев	9	Эпохальный шутер даже после переноса на Xbox сохранил свой потенциал.

38
средний балл
9,5



Чем выше уровень сложности, тем более тактическим становится ход боевых действий.

увы) она начинает только в гуще самых ожесточенных сражений. Каждая из 10 обширных сюжетных миссий грузится чуть более полминуты, а мелкие сегменты вообще закидываются в память почти незаметно, благодаря встроенному в приставку жесткому диску.

ТАК, ДА НЕ ТАК

Как и положено любому солидному action от первого лица, в **Halo** присутствуют директивы для последовательного выполнения, внушительный набор оружия и лицензия на отстрел табунов кровожадных врагов. Весь первый уровень посвящен освоению управления, точнее, укрощению игроком гигантского Xbox'овского джойпада (или наоборот, уж как выйдет). Научиться «рулить» 3D шутером с помощью джойпада не так сложно, как может поначалу показаться — хотя не станем утверждать, что острая надобность в мыши здесь полностью устранена. Приятно, что в Bungie не захотели делать еще один FPS, где морпех гарцует с дюжиной видов оружия, рассованных по карманам: Мастер Шеф одновременно способен нести всего две «пушки», и точка. Отсюда стратегический подход: поменять бластер на фазер убитого врага или выгадать лучшую минутку? Подобрать столько-то обойм для пулемета или вон ту связку гранат? Мало того, трезво мыслящие создатели разумно перераспределили соотношение жизненной энергии героя: могучий нательный доспех здорово защищает, но без него Мастер становится слабее мухи. Поэтому не раз вам придется тактически отступать за периметр боевых действий — в целях подзарядки аккумуляторов бронекостюма.

ДЕНЬ СУРКА

Больше всего обидно, что игра, по большей части отлично реализующая свой потенциал, время от времени опускается до однообразной аркады. Виной тому дизайн уровней, иногда скатывающийся от феноменально продуманного к удивительно безыскусному. Зачастую Маршалу приходится пробираться через лабиринты абсолютно одинаковых коридоров и комнат, методично укладывая сотни противников-близнецов. Проектированием локаций Halo явно занималась пара команд дизайнеров, и преуспела в этом благородном деле только одна из них. Им удалось создать гениальные уровни (штурм укрепленной высоты, например) с нелинейной структурой, пройти которые можно несколькими различными способами; жаль только, что на каждый подобный праздник жизни приходится довесок в виде какого-нибудь лабораторного комплекса с унылым антуражем и повторяющейся прямоугольной архитектурой.

NO CARRIER...

Не страдающие особым разнообразием Covenant (запоминаются два вида врагов: низкие и высокие) на «взрослых» уровнях сложности демонстрируют недюжинный интеллект: работают командно, прячутся, избавляются от брошенных в них гранат, всячески пытаются застать игрока врасплох. Многие задания включают взаимодействие Мастера с другими земными морпехами, которые тоже стараются особо не глупить и, по крайней мере, успешно держат оборону. Разнообразие вносят уже упомянутые этапы с пилотированием или ездой: они впрыскивают в без пяти минут PC'шную игру изрядную дозу приставочного буйства, замешанного на аркадной физической модели (перевернувшийся броневик возвращается в нормальное положение нажатием одной кнопки!). Еще одна оригинальная задумка реализована Bungie в системе сохранения — **Halo** позволяет создавать разные «профили», каждый со своей save-ячейкой. Внутри «профиля» игра сохраняется автоматически, и после смерти персонажа переигрывать все задание заново не придется. Недостаток такой системы заключается в невозможности вернуться в какой-то конкретный полюбившийся сегмент уже пройденной миссии — ее придется начинать с самого начала. Широко разрекламированный режим многопользовательской игры впечатляет своими 26 вариациями (Deathmatch, Capture the Flag, King of The Hill, гонки на доступных средствах передвижения и т.д.) и позволяет четырем игрокам схлестнуться на split-screen, а шестнадцати — сойтись в побоище, предварительно соединив такое же количество приставок в локальную



В Halo хватает и мелких столкновений, и масштабных потасовок.

сеть. Есть даже редкий в наше время «кооперативный» режим для прохождения 10 уровней **Halo** целой группой морпехов. А вот поддержка игры через Интернет, как это ни печально, отсутствует... Очень жаль, потому как split-screen способен в зачатке убить любые попытки командного взаимодействия между игроками, а найти 15 обладателей Xbox с целью устроить LAN-междусобойчик, мягко говоря, непросто.

СРАЗУ В ДАМКИ!

Halo, без сомнения, стала главной причиной покупки Xbox уважающими себя геймерами. Ярмарочный балаган Dead or Alive 3 со своими прыгучими девушками, понятно, здорово распаляет воображение... Но правда жизни в том, что существуют и серьезные игроки, привыкшие вдумчиво вкладывать свои средства. А они если и предпочтут пополнить свой консольный парк приставкой от Microsoft, то исключительно из-за того, что для нее выпущена **Halo**.

В ПРОДАЖЕ С 29 ЯНВАРЯ



В НОМЕРЕ

Все, что ты хотел знать о WWW, но боялся спросить!

Основы и тонкости современной жизни в сети - и не только...

Как облегчить жизнь в Интернете.

Как создать и раскрутить свою страницу.

Что нужно веб-дизайнеру. Net.Art - сетевой андерграунд.

Ставим свой сервер. Ищем музыку и warez.

Также в номере: убиваем рекламу, защищаемся огнем, шалим на бесплатных хостингах, создаем шедевры мультипликации, мстим мобильным врагам и многое другое.

СПЕЦ ХАКЕР
(game)land
www.gameland.ru

Final Fantasy X

BONUS НА DUCHE

X-ПЕРИМЕНТ ПРОШЕЛ УСПЕШНО

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА
ИГРЫ, КОТОРЫЕ ВОЙДУТ В ИСТОРИЮ

Жанр: RPG **Издатель:** Square Electronic Arts **Разработчик:** Square
Продюсер: Hironobu Sakaguchi **Количество игроков:** 1
Онлайн: http://www.playonline.com/

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9396

Десятая часть бесконечного сериала Final Fantasy добиралась до нас целых полгода. В июле FFX отгремела в Японии, продавшись на сравнительно новой платформе титаническим тиражом в 2,5 миллиона экземпляров.

Сергей Овчинников
ovch@gameland.ru

Некогда бывшая исключительно японским феноменом, игра теперь ничуть не менее популярна и на Западе. Американского релиза все ожидали в начале 2002 года, однако Square решила преподнести игрокам сюрприз, выпустив **FFX** 18 декабря 2001-го, как раз успев к последней стадии рождественского покупательского безумия. У **FFX** имеются неплохие шансы превзойти в рейтингах продаж даже великий и ужасный Metal Gear Solid. К счастью, на этот раз вся эта суета вполне обоснована. Несмотря на то что Square в очередной раз отказалась изобретать велосипед и напичкала новую игру массой штампов и вполне традиционным содержанием, **FFX** стоит каждого потраченного доллара. Благодаря грандиозным возможностям Play-Station 2 перед вашими глазами разноцветным вихрем пронесется, пожалуй, самая красивая игра всех времен. Безукоризненно выстроенная и блестяще организованная. Основанная на старых принципах и идеях, но зато обернутая в новую оболочку.



Свадьба — одна из самых напряженных и, как ни странно, печальных сцен в игре. Yuna выходит замуж. Но не за того, за кого хотелось бы.

Final Fantasy X стоит каждого потраченного вами доллара. Благодаря грандиозным возможностям PlayStation 2 перед вашими глазами разноцветным вихрем пронесется, пожалуй, самая красивая игра всех времен.

Главным источником вдохновения для создателей десятой, юбилейной серии игры стал небольшой архипелаг Окинава, расположенный к югу от главных японских островов и обладающий тропическим климатом и чрезвычайно интересной древней культурой. Кроме того, изрядную лепту в мир **FFX** внесли также природа и культура Гавайских островов, на одном из которых у Square находится студия по производству CG-роликов. Покрытые травами и цветами холмы, беспокойные пальмы, покачивающиеся в такт ласковому ветерку, лагуны и заливы небесно голубого цвета, заполненные про-

Сергей Овчинников	9	Самое значительное достижение компании Square за последние годы.
Сергей Амирджанов	9	Еще одна блестяще поставленная сказка от Square, на сей раз снабженная первоклассной графикой и чуть более сбалансированная.
Дмитрий Эстрин	9	Несмотря на то что значительные перемены не затронули игровой процесс, Final Fantasy X прекрасна во всех отношениях.
Юрий Поморцев	9	Final Fantasy вновь на коне. Сериал окончательно превратился в ежегодное событие, причем без какой-либо потери качества.

Rating

36
средний балл
9,0



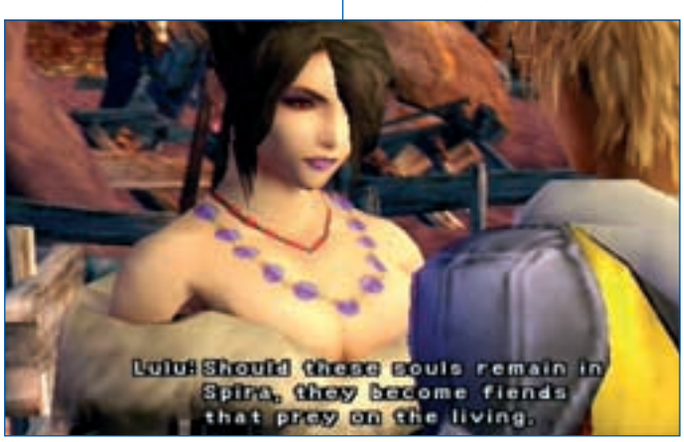
зрачной чистейшей водой, яркие краски и никаких намеков на серые, мрачные тона. Весьма показателен тот факт, что и в этом раю нашлось место горю и страданиям. Впервые в истории сериала главный злодей не является в прямом смысле одушевленным существом. Это, скорее, некая субстанция, олицетворяющая собой смерть и разрушение. С ней можно бороться, но, кажется, ее невозможно победить. Герои **FFX** отправляются в дальний и трудный поход с ясными целями, но без малейшего представления о том, что за враг им противостоит. Главной темой игры становится само путешествие, движение во имя самого движения. Неудивительно, что история главного героя представлена в игре в виде рассказа о событиях уже произошедших. Несмотря на яркую палитру и беззаботный настрой, **FFX**, пожалуй, — одна из самых печальных глав в сериале.

Над дизайном персонажей **FFX** впервые вместе трудились два художника, внесшие свой вклад в создание самых запоминающихся лиц сериала. Героев создал Tetsuya Nomura (FF7, FF8, Bouncer), в то время как великолепный Yoshitaka Amano (FF6, FF9, ElDorado Gate) подверг их своей обработке. В результате получилась неординарная, но очень симпатичная толпа. Веселый и диковатый Tidus, грустная, целеустремленная и нежная Yuna, мнительная и мрачная колдунья Lulu, простоватый капитан блитцбольщиков Wakka... Но самый удачный персонаж игры, по нашему мнению, — это загадочный Auron, друг отца Tidus'а и бывший телохранитель отца Yun'ы. Это человек, которого, кажется, связывают таинственные нити со всеми героями игры.

Несмотря на косметические изменения, боевая система игры осталась в основе своей прежней.

Square в очередной раз умудрилась поднять планку качества CG-роликов, которые в FFX просто феноменальны. При качестве, сравнимом с фильмом FF: Spirits Within, яркие краски и отличные герои FFX образуют просто умопомрачительное по красоте сочетание.

Даже для игры под маркой Final Fantasy, **FFX** непривычно линейна. Можно смело забыть о многочисленных квестах, нескольких линиях сюжета и каких-либо его ответвлениях. На этот раз авторы решили просто рассказать историю, не пытаясь разнообразить ее подобными методами. Будьте готовы к тому, что 90% времени вы будете просто идти по накатанной дорожке, никуда не сворачивая и лишь любуясь красотой пейзажей. Поверьте, это совсем не плохо. Да, свободы действий никакой, но зато есть возможность глубже погрузиться в пучины неожиданно интересного и почти оригинального сюжета. Практически все диалоги в игре озвучены неплохими актерами, что делает их куда более живыми и увлекательными. Кроме того, и болтовни в целом стало несколько меньше. Теперь трудно представить себе, что все предыдущие девять частей мы просто следили за сменяющими друг друга на экране текстовыми репликами... Остается только пожелать Square, чтобы в будущих сериях при озвучке к актерам предъявлялись более жесткие требования. До качества MGS2 игра не дотягивает.

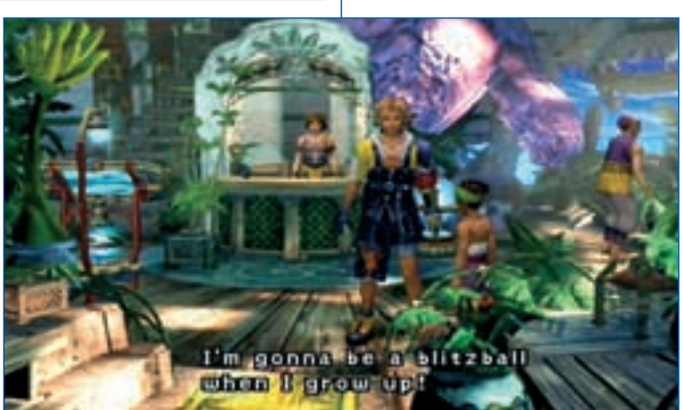


В real-time роликах FFX используются две разные модели каждого персонажа. Перед вами — низкокачественная Lulu. Есть и улучшенный вариант.



с главной мини-игрой — блитцболом — Square явно переборщила. Даже в английской версии игры (уж, казалось бы, чего проще) правила растолкованы весьма сумбурно, а сам процесс зависит от слишком большого количества параметров. Впрочем, разобраться все-таки можно, просто большого желания не возникает.

Square в очередной раз умудрилась поднять планку качества CG-роликов, которые в **FFX** просто феноменальны. При качестве, сравнимом с фильмом FF: Spirits Within, яркие краски и отличные герои **FFX** образуют просто умопомрачительное по красоте сочетание. Как это ни удивительно, но уровень графики в самой игре также весьма высок — правда, далеко не везде. Некоторые локации сделаны просто великолепно (кажется, что перед нами просто пререндеренные фоны), а кое-каким явно не хватает



детализации. Анимация героев в игровой части и некоторых роликах на движке также слегка хромает. Детализация персонажей склонна серьезно меняться от сцены к сцене. Впрочем, мы склонны относить эти незначительные моменты скорее к проблемам «переходного периода» от PSone к PS2. Могло быть куда хуже...

Несмотря на обещанные революционные изменения, боевая система **FFX**, по сравнению с предыдущими частями, почти не изменилась. Разве что теперь полученные в битве уровни герои тратят на ходы в гигантской игре под названием Sphere Map. Двигаясь по карте, на которой на манер настольных «бродилок» разбросаны многочисленные бонусы, и активируя ее клетки, персонаж может наращивать свои боевые навыки. Путь часто разветвляется, позволяя направить рост героя в то русло, которое вы считаете нужным. Роль магических существ в десятой части значительно уменьшена (хотя, как ни странно, именно на них держится сюжет), что правильно. Определенные персонажи имеют преимущества в сражениях с некоторыми монстрами. Эти преимущества поначалу нелегко распознать, однако наблюдения за эффективностью боя разных героев вести определенно нужно — это может оказаться чрезвычайно полезным. А вот

Пожалуй, **Final Fantasy X** — лучшая на сегодняшний день игра сериала. В ней нашло воплощение все лучшее из того, что было накоплено Square за последние пятнадцать лет. Плюс колоссальный для игрового проекта бюджет и новые технологии, — вот и все, что нужно для успеха. **Final Fantasy X** действительно открывает для жанра новые горизонты. Удивительно лишь то, что для прорыва не понадобилось изобретать абсолютно ничего нового. Достаточно было просто довести до совершенства реализацию.

Baldur's Gate: Dark Alliance

ДЕРЗКИЙ ОТПРЫСК

BONUS НА DUCHE

VIDEO НА DUCHE

Жанр: action/RPG Издатель: Interplay/Infogrames Разработчик: Snowblind Studios
Количество игроков: до 2 Онлайн: http://www.interplay.com/bgdarkalliance/

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8983

То, чего так сильно опасались поклонники Baldur's Gate, не произошло: Dark Alliance не стал позорным темным пятном на белоснежном фраке известной ролевой серии. На коробке с игрой красуется надпись: «Produced by the award-winning Black Isle Studios and developed by Snowblind Studios using the 3rd Edition Dungeons and Dragons rule set». Не это ли счастье?

Леонарда F
foreleon@mail.ru

Ждать от консольной игры, пусть она хоть трижды зовется **Baldur's Gate**, чего-то сверхъестественного не стоит. Вы любитель хардкорных RPG? Извините, вам не сюда. Девизом Dark Alliance служит фраза: «Побольше действия — поменьше болтовни». Орды не обремененных AI монстров, море оружия (только, упаси Боже, никаких 1d4+1!), минимум квестов и диалогов... Что? Партия? Здесь это слово приказано не упоминать! NPC не согласятся присоединиться к герою, даже если всыпать им в карманы миллион долларов наличными. К нам пришел чистый, незамутненный пустыми разговорами консольный hack'n'slash, мечта и отрада всех поклонников Diablo.



Красота Dark Alliance плохо переносится на скриншоты. В динамике хороши и модели, и декорации.



Сюжет новой эпопеи не удивляет оригинальностью. Война между воровскими гильдиями, воскресшие мертвецы, темные эльфы, драконы, стремящийся к власти бехолдер... Ничего не напоминает? Все это мы где-то уже видели, и я даже не буду показывать пальцем, где именно.



Сюжет новой эпопеи не удивляет оригинальностью. Война между воровскими гильдиями, воскресшие мертвецы, темные эльфы, драконы, стремящийся к власти бехолдер... Ничего не напоминает? Все это мы где-то уже видели, и я даже не буду показывать пальцем, где именно. Главный герой, наивный простофиля, в поисках удачи приходит во «Врата Балдура», но насладиться достопримечательностями не успевает — бандиты крадут все его деньги. Что делать? Работу искать? Нет, конечно, лучше найти воров и отобрать у них свое золотишко.

Как ни принюхивайся, генерацией персонажа в **Dark Alliance** даже не пахнет. Никаких друидов, паладинов и так любимых мною полуэльфов с мультиклассовой начинкой боец/маг/вор нет и в помине (на

Леонарда F	8	Короткая, максимально упрощенная, но, тем не менее, качественная и интересная экскурсия по миру Forgotten Realms.
Сергей Амирджанов	8	На редкость симпатичный, но все же слишком упрощенный "пересказ" Baldur's Gate для консольных игроков.
Дмитрий Эстрин	7	На знакомых с Baldur's Gate на PC Dark Alliance вряд ли произведет достойное впечатление. Всем остальным игра должна прийтись по вкусу.
Юрий Поморцев	7	Поклонникам оригинального BG аркадные новации разработчиков Dark Alliance вряд ли придутся по вкусу.

30
средний балл
7,5



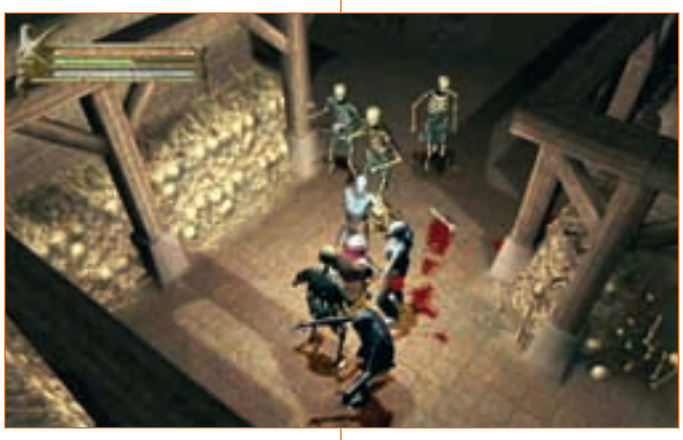
Бои ведутся по правилам Вселенной AD&D, но подробностей игроки, скорее всего, и не увидят.

этом месте поклонники оригинального BG начинают рыдать навзрыд). Выбор мировоззрения также не предусмотрен. Поймите правильно: разработчики старались не напрягать геймеров подобными сложностями. Все, что от вас требуется, — это сесть, расслабиться и получать удовольствие. Поэтому будьте любезны определиться, кто из трех готовых персонажей вам наиболее симпатичен: Human Arcane Archer, Dwarven Fighter или же Elven Sorceress (кстати, в игре есть еще и секретный герой — легендарный темный эльф, рейнджер Drizzt Do'Urden). Каждый из них, естественно, обладает определенными умениями — spells and feats. Например, магичка начинает странствия, имея в запасе Burning Hands. Позже ей станут доступны Magic Missile, Fireball, Mordenkainen's Sword, Lightning Bolt... Бойцу на все эти колдовские штучки абсолютно наплевать — ему главное, чтобы critical hit выпадал чаще, да здоровье регенерировалось быстрее. А теперь сюрприз: в **Dark Alliance** появилась мана. Зовется она, правда, Arcane Energy, но от перемены мест слагаемых сумма, как известно, не меняется. Магическая энергия необходима герою любого класса: некоторые специальные атаки бойца и лучника имеют свойство кушать ману просто-таки в неприличных количествах. При повышении уровня на прокачку spells and feats выдаются очки, плюс каждые четыре уровня вы получаете один, но гордый point, с помощью которого можно поднять какую-либо из основных характеристик (известные всем «сила», «конституция» и т.д.). Если честно, все это напоминает возню в песочнице, но, как ни странно, затягивает. Опыт набирается быстро, герои растут, как на дрожжах...

...графический уровень данного произведения зарубежные критики определяют одним словом: «WOW!». Достаточно взглянуть на Dark Alliance в действии, чтобы с ними согласиться. Когда во время очередной беседы камера крупным планом показывает говорящего NPC, хочется полцарства отдать, лишь бы только увидеть нечто подобное в оригинальном BG на PC (мечты, мечты...), тем более что к сочной картинке прилагаются полностью озвученные диалоги и качественное музыкальное оформление.



Разработчикам BG:DA удалось создать мощный 3D-движок с несколькими весьма впечатляющими спецэффектами. Оцените, к примеру, Fireball'ы.



Большая часть сцен из BGDA напомнит вам, скорее, о Diablo, нежели об оригинальном Baldur's Gate.

По традиции **Dark Alliance** поделена на главы. Всего их три, поэтому игру реально осилить часов за 10-15, тем более что она полностью линейна. Наш герой стартует в Elfsong Tavern. Думаю, многие помнят, чем знаменит этот трактир: по ночам там слышен голос прекрасной эльфийки, взывающей к своей потерянной любви — молодому солдату, погибшему при защите **Baldur's Gate**. Поначалу кабачок практически пуст, но со временем он начинает заполняться посетителями, которые с радостью готовы поделиться своими проблемами с первым встречным. Почти все они одержимы манией вещизма и требуют от вас только одного: принеси, принеси, принеси... Для особо одаренных над головами NPC, с которыми в данный момент нужно срочно поговорить, загораются огромные восклицательные знаки. Ну да, конечно, в таверне целых 9 человек толпится — поди вспомни, кто из них тебе квест давал... Первое задание — очистить погреб от крыс — оставляет незабываемые воспоминания. Спускаетесь в этот погребок, а вас встречают хоромы протяженностью километров пять. Красота.

Кстати, о красоте. Посмотрите на скриншоты. Ничего не заметили? Старина Infinity Engine здесь больше не живет — на смену ему пришло полное 3D. И графический уровень зарубежные критики определяют одним емким словом: «WOW!». Достаточно взглянуть на Dark Alliance в действии, чтобы с ними согласиться. Когда во время очередной беседы камера крупным планом показывает говорящего NPC, хочется полцарства отдать, лишь бы увидеть нечто подобное в оригинальном BG на PC (мечты, мечты...), тем более что к сочной картинке прилагаются полностью озвученные диалоги и качественное музыкальное оформление.

Ну, и под занавес немного о погоде. Кто-нибудь может мне объяснить, почему все разработчики считают своим долгом запихнуть в игру прыжки? Да, в **BGDA** имеются упражнения данного типа. Когда в воровской гильдии натыкаешься на безбрежное море обваливающихся платформ, возникает непреодолимое желание кое-кого придушить.

Подводя итоги, скажу одно: не стоит клеймить позором детище Snowblind только за то, что оно отступило от традиций оригинальной серии **Baldur's Gate**. Примите тот факт, что это не хорошая игра и не плохая, просто она другая. Dark Alliance прежде всего action, а потом уже RPG. И этим все сказано.

Settlers IV: Mission Pack

ЭКСПАНСИЯ ПОСЕЛЕНЦЕВ

BONUS НА DUCHE

PC Жанр: strategy Издатель: UbiSoft Разработчик: BlueByte
Количество игроков: до 8 Онлайн: http://www.bluebyte.net/settlers4/
Требования к компьютеру: P200, 32MB RAM

Дополнительная информация: http://www.settlers4.com/

В преддверии полноценного аддона UbiSoft решила порадовать поклонников незабвенных Settlers качественным сборником миссий. Задумка неплохая — пока разработчики создают четвертую расу, высокотехнологичных троянцев (Trojans), мы можем отточить мастерство с помощью Mission Pack.

Blade
blade@gameland.ru

Есть ли смысл покупать сборник миссий, когда через пару месяцев выйдет нормальное продолжение? Скорее всего, нет. **Mission Pack** — это строго для хардкорщиков серии Settlers, и только для оных. Аддон включает в себя 30 карт для одиночной игры, объединенных в пять кампаний, и 18 — для многопользовательской. В качестве бонуса к этому богатству прилагается генератор случайных карт, аналогичный генераторам из Age of Empires. Плюс, для настоящих фанатов-сеттлеровод есть полная версия редактора карт, причем довольно удобная.



Мы свой, мы новый мир построим!



У меня три повозки, а у них целая колония! Кажется, здесь витает дух классового неравенства!

Разработчики остались верны себе и продолжают до блеска отшлифовывать свое детище. Замечательная анимация, забавные юниты, не надоедающая и очень подходящая для общей атмосферы музыка.

Удивительно, но ни одна публикация в прессе о Settlers не вызывает ни восторга, ни желания купить эту игру. Однако при первом же запуске убеждаешься в обратном — игрушка очень милая, скриншоты (на первый взгляд, совсем непривлекательные) просто не в состоянии передать динамику и очарование «живых» сеттлеров. Что называется — надо видеть и вкусить.

В новых кампаниях нам предстоит сражаться с Темными Людьми (Dark Peoples) на стороне римлян, участвовать в морских завоеваниях отважных викингов и защищать земли племени майя от иноземных охотников за сокровищами. Также есть специальная кампания для тех, кто предпочитает выращивание овец и обработку почвы звону мечей и грохоту битв. Ну, и отдельная военная кампания под девизом «лучшая защита — нападение» — куда уж без нее?

О косметике. Появилась возможность менять скорость во время игры, что особенно полезно, когда ждешь окончания постройки здания или добычи необходимого количества ресурсов. Также произошли некоторые изменения в игровом процессе — например, медики стали на 15% хуже лечить (балансировка, однако!), подорожали большие башни... Ну и совсем незначительные мелочи, на которых даже нет смысла заострять внимание.



«Бери, сынок, лопатус — иди, кидай навозус» [фраза на латыни].

Разработчики остались верны себе и продолжают до блеска отшлифовывать свое детище. Замечательная анимация (хоть и на спрайтовом движке), забавные юниты, не надоедающая и очень подходящая для общей атмосферы музыка. Да что там говорить, от игры испытываешь просто массу положительных эмоций, знакомых еще по оригинальным Settlers IV. Но только новых эмоций нам пока не предлагают. Ждем продолжения серии?

Blade	6	Качественный набор миссий к великолепной игре. Однако хотелось бы большего.
Сергей Амирджанов	6	Очередной expansion предназначен исключительно для фанатов, уже избродивших Settlers вдоль и поперек.
Дмитрий Эстрин	7	Самое что ни на есть обычное дополнение к четвертой части Settlers. Ничего особенного узреть не удалось...
Юрий Поморцев	6	Обычный набор миссий. Сделаны они профессионально, но свежих идей почти нет, а следовательно, и ценность этого диска невелика.

Оценка

25

средний балл 6,3

Команда "Призраки". Уничтожая зло...

Смертельная опасность угрожает миру. Терроризм назван "чумой XXI века". Пока политики спорят о том, как остановить волну террора, тебе представляется реальный шанс возглавить подразделение "Призрака" и уберечь мир от гибели.Будь готов уничтожать базы бунтовщиков и взрывать мосты. Будь готов к марш-броскам в полной амуниции по самым опасным местам.

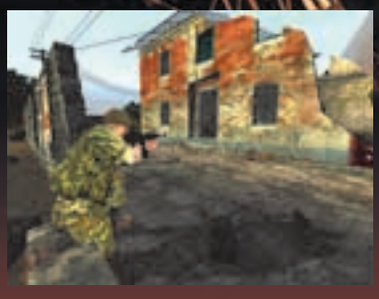
Такая задача способна свалить с ног обычного солдата. Для Призраков же это - просто еще одна работа и еще один день в их жизни.

Tom Clancy's GHOST RECON



Минимальные системные требования:

Pentium 266 MHz MMX без аппаратного ускорения либо Pentium 233MMX с аппаратным ускорением, 32 Мбайт ОЗУ, MS Windows 95/98/ME с DirectX 6.0 или выше, DirectX 6.0 - совместимая 2D видеокарта 16 бит, 500 Мбайт свободного пространства на диске, дополнительно 100 Мбайт свободного пространства на первичном диске для корректного размещения свап-файла, Direct 3D - совместимая видеокарта, 4-скоростной CD-ROM, Microsoft DirectSound 6.0 совместимая звуковая карта, Internet/Network - TCP/IP соединение, скорость 28.8 KBPS и выше.





- **15 масштабных (до 400*400 м) карт для однопользовательской игры и 6 специальных карт для многопользовательской игры.**
- **До 36 участников в многопользовательской игре**
- **Новейшее оружие, военное оборудование и экипировка команды**
- **Возможность включения в команду специалистов из различных сфер деятельности**
- **В игре моделируются последние разработки в области военно-стратегического программного обеспечения**
- **Великолепная реалистичная 3D графика**
- **Удобный пользовательский интерфейс предоставляет возможности гибкого контроля над действиями команды**





По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: sales@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Red Storm ENTERTAINMENT

NMG NEW MEDIA GENERATION

New Media Generation
Москва,
ул. Римского-Корсакова, 3,
офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru www.NNG.ru

Все права защищены © Media 2000 Copyright.

Master Rallye

BONUS НА DUCHE

ТАПКУ — В ПОЛ!

PC CD-ROM

Жанр: racing **Издатель:** Microids **Разработчик:** Steel Monkeys
Количество игроков: до 4 **Онлайн:** http://master.steelmonkeys.com/
Требования к компьютеру: PII 350, 64MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.master-rallye-game.com

Первая игра от Steel Monkeys вышла совсем не «комом», как, например, Paris Dakar Rally. «Мастер-Ралли» — один из самых известных и сложных ралли-рейдов в мире. Теперь он перебрался и на экраны наших мониторов и телевизоров, благодаря стараниям команды Steel Monkeys и консультанта проекта — знаменитого трехкратного победителя ралли «Париж-Дакар» Рене Метжа (Rene Metge).



Модели автомобилей в игре смотрятся отлично.

Юрий Воронов
voron@gameland.ru

Важная оговорка. Мы сможем поучаствовать в ралли только на легковых машинах. Разработчиков поджимали суровые сроки сдачи проекта, и качественно сделать все виды передвижения было просто нереально. Но не стоит расстраиваться — пускай дорогих сердцу КамАЗов мы и не увидим, зато сможем почувствовать все прелести гонки на легковых автомобилях, так как сделаны оные отменно.

Игровая физика на высоте. Видно, что делалась она не на скорую руку, а долго и упорно прорабатывалась. Машина по-разному ведет себя на различных покрытиях, отлично слушается управления. Кренится на бок при поворотах и наклоняется вперед при торможении. Отлично проработана стыковка колес автомобиля после прыжка. Одним словом, господин Метж не для галочки упоминался. Он работал — и работал на совесть.

Игровая физика на высоте. Видно, что делалась она не на скорую руку, а долго и упорно прорабатывалась. Машина по-разному ведет себя на различных покрытиях, отлично слушается управления. Кренится на бок при поворотах и наклоняется вперед при торможении. Отлично проработана стыковка колес автомобиля после прыжка.

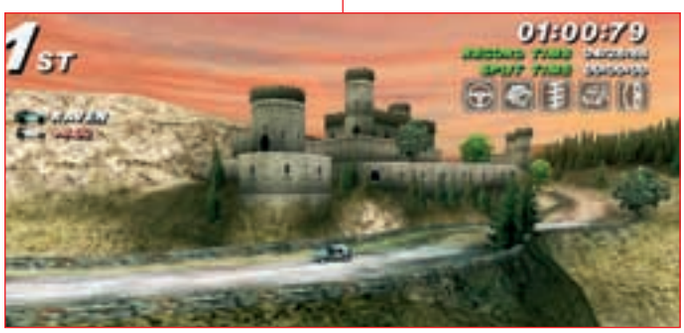
На выбор нам предлагают 25 автомобилей. В игре присутствуют следующие классы: T1 серийные, T2 серийные модифицированные и T3 специальные автомобили. Порадовало присутствие Megane Buggy, на котором Жан-Луис Шлессер участвует в классе T3.



Машина кренится на бок, как настоящая.

Трассы в игре не являются аналогами настоящих, так как каждый год их прокладывают заново. Тут разработчики сделали хитрый финт ушами — Рене Метж отобрал самые интересные участки трасс прошлых лет, которые затем были аккуратно перенесены в игру. Проехать их можно за 3-5 минут — разумеется, о спутниковой навигации здесь никто и не заикается, зато трассы очень интересные.

Графика в игре приятная. Машины — на пять баллов, окружение — на четыре. Общая картина однозначно радует глаз: изящные формы авто, открытые пространства, горы, домики и — главное! — никаких отбойников по бокам.



Увы, достопримечательности, вроде этого замка, встречаются редко.

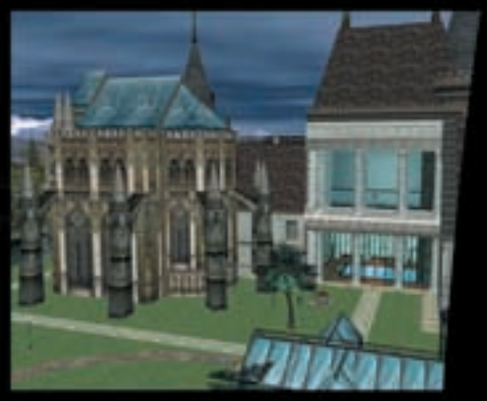
Итого. Первая игра от Steel Monkeys оказалась на высоте. Хорошая физика, проработанные трассы... И хотя на настоящий ралли-рейд **Master Rallye** она походит мало, играть интересно. А это главное.

Rating

Юрий Воронов	7	Очень приятная игра, хотя ожидания оправдались в лучшем случае наполовину.
Сергей Амирджанов	7	Стандартная европейская раллийная гонка, без особенных откровений.
Дмитрий Эстрин	7	Первые 20 минут забавно. Потом быстро надоедает. Master Rally, к сожалению, - продукт, вторичный во всех отношениях.
Юрий Поморцев	7	Сильно урезанная копия реального прототипа. Реализована неплохо, но не более того.

28
средний балл
7,0

Тайна Маятника











- Интригующий сюжет и таинственная атмосфера игры
- Неординарный геймплей
- Возможность управлять независимо двумя героями, используя по максимуму их различные умения и навыки
- Полная свобода действий для игрока и возможность изучать окружающую обстановку, руководствуясь только своими представлениями
- Более 80 различных помещений и местностей для исследования
- Множество логических загадок
- 18 различных персонажей
- Простой интерфейс и удобное управление
- Мощный 3D движок
- Высоко детализированная 3D графика в реальном времени

TRECISION

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000

NMG™ NEW MEDIA GENERATION

Рекомендуемые системные требования:

Windows 95/98/2000/ME, процессор Pentium II 266, 64 Мбайт ОЗУ, CD Rom драйв, 3D видеокарта, MS Windows совместимая "мышь".

Новый приключенческий трехмерный квест в стиле "Секретных материалов" от New Media Generation

Вновь опасность угрожает человечеству. По всей земле происходят необъяснимые события и явления. Гигантский Маятник, изобретенный много веков назад, пришел в действие. Чудовищное устройство концентрирует земную энергию. Если его не остановить, произойдет глобальная катастрофа, и наша планета погрузится в вечный мрак. До запуска механизма осталось двадцать четыре часа, и именно столько времени есть у эксперта по паранормальным явлениям Даррела Буна и криминалиста Виктории Конрой, чтобы найти гигантский Маятник и предотвратить конец света.

WWW.MEDIA2000.RU **WWW.VKIDS.RU** **WWW.NMG.RU**

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz cd@media2000.ru
Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: sales@media2000.ru

New Media Generation
Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

Все права защищены © Media 2000 Copyright.

Heroes 3.5: In the Wake of Gods

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ

ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

BONUS НА DUCHE

PC

Жанр: TBS Издатель: TBA Разработчик: Heroes 3.5 Team
Количество игроков: до 8 Онлайн: http://www.strategyplanet.com/homm/wog/
Требования к компьютеру: P166, 32MB RAM

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8954

Версия 3.5 — не опечатка. Мы имеем дело с очень необычным аддоном к Heroes of Might & Magic III, который был создан стараниями и гением российских ребят — команды Heroes 3.5 Team. Это не банальный набор миссий, не скороспелая кампания с примитивным сюжетом. Все гораздо серьезнее.

RealerQ
realerq@mail.ru

In the Wake of Gods — уже четвертое продолжение Heroes III. Вышедший после великолепных Armageddon's Blade и The Shadow of the Death, а также Heroes Chronicles, Heroes 3.5 смог показать, что в мире Меча и Магии есть еще много нереализованного потенциала.

Wake of Gods начинается с заставки, где большими буквами написано: «Новая жизнь Героев». Так ли это? Способна ли версия 3.5 претендовать на столь серьезное звание? Судите сами. Нам предлагают 5 кампаний, объединенных глобальной сюжетной линией. Не впечатляет? А как вам понравится новый специальный скрипт, который вносит изменения прямо по ходу игры? Например, с его помощью можно реализовывать смену времен года, создавать опциональные диалоги и события, а также на лету менять свойства любых объектов. Другими словами, каждая новая игра становится на сто процентов уникальной.

Чтобы полностью отработать увеличение номера на одну вторую, разработчики добавили плеяду новых артефактов, монстров, специализаций героев и видов территорий. Одно из наиболее ярких нововведений — представители божественных сил, создания восьмого уровня в городах. Ясное дело, что эти ребята будут использованы не только для красоты. Они очень сильны. Кроме этого, вы можете оставлять своих существ в виде групп нейтральных монстров, а также разрушать город по частям. Первое очень пригодится для охраны стратегически важных объектов, а второе весьма актуально при осаде мощных бастионов.

Призраки — одни из лучших юнитов в игре.





Арт к игре сделан очень профессионально. Кустарщиной даже и не пахнет.



Встречайте новых героев — теперь их портреты можно без проблем импортировать.

Вместе с регулярным выкладыванием новых карт, разработчики публикуют и патчи. Увы, первая версия **Wake of Gods** оказалась сыроватой и требовала обязательного хирургического вмешательства. На момент написания статьи вышел уже третий патч.

WoG — лучшее из продолжений **Heroes III**. В нем аккумулированы все сильные идеи. Но и собственных наработок более чем достаточно.

Rating

RealerQ	8	Один из лучших аддонов к «Героям», по крайней мере, — самый оригинальный.
Сергей Амирджанов	7	Один из самых удачных фанатских проектов последних лет. Качество add-on'а вполне на уровне официального, если не выше.
Дмитрий Эстрин	8	Достойнейшее, если не обязательное дополнение к коллекции add-on'ов Heroes of Might and Magic 3.
Юрий Поморцев	8	Лучший аддон к "Героям". Сделан фанатами для фанатов.

31
средний балл
7,7

Новый автосимулятор

ВНЕДОРОЖНИКИ

OFFROAD 4x4

- 24 трека на 6 живописных трассах
- 16 моделей автомобилей с индивидуальными особенностями и характеристиками
- Высококачественная 3D-графика
- Потрясающе реалистичное звуковое сопровождение
- Детально проработанные ландшафты, и модели машин
- Оригинальная система проведения чемпионата
- Игра по сети до 8 человек



МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Pentium II 266 / Duron 500 (Pentium II -466), 64 Mb RAM/128 Mb RAM, Direct3D-совместимая видеокарта, 8 Mb/32 Mb, 16-bit звуковая карта, DirectX 8.0, Windows 9x/ME/2000

Прыжки, заносы, скольжения и пробуксовки вот те элементы, которые дают возможность получить максимально острые ощущения от ралли. Особенно хорошо понимаешь это, когда на огромной скорости проносишься по трассе, которую и трассой то назвать сложно. Стройплощадки, дремучий лес, извилистые каньоны и другие подобные места - вот ваша трасса.

А качественное графическое и звуковое сопровождение - ваш ключ в мир экстремальных автогонок. Хотите испытать на себе все, что чувствуют гонщики, сидящие за рулем настоящего внедорожника? Окунуться в мир скорости и азарта? Или просто хорошо провести время за качественным, реалистичным, гоночным симулятором? Тогда "Offroad 4x4" сделан специально для Вас!

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media 2000

Эксклюзивным распространителем OEM версий данной продукции на территории России является ООО "Медиа-Сервис-2000", тел/факс 745-01-14, e-mail:sales@media2000.ru.

НОВЫЙ ДИСК

Rage

Trainz

ПОД СТУК КОЛЕС



PC

Жанр: simulation Издатель: Strategy First
Разработчик: Auran Games
Количество игроков: 1
Онлайн: http://www.auran.com/trainz/
Требования к компьютеру: P4 1400, 128MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительно: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10498

Кто в детстве не играл в «железную дорогу» с маленькими металлическими вагончиками, почти настоящими рельсами и грандиозными крушениями? Не знаю, как у вас, но у меня все было именно так. Увы, забава закончилась вместе с последними каплями детства. Однако для ребят из австралийской компании Auran железнодорожное увлечение не прошло бесследно. Более того, оно дало метастазы в их повзрослевших умах.

Денис Зельцер
maxiden@gameland.ru

Перед нами — профессиональный симулятор передвижения железнодорожных составов. Первым делом **Trainz** устрашает драконовскими системными требованиями — в инструкции недвусмысленно сказано, что без очень производительного процессора и достаточно мощного 3D-ускорителя игра превратится в слайд-шоу на железнодорожную тему.

Обречено вздохнув, запускаем игру. Меню содержит всего три опции: My Collection, Driver и Surveyor. Ткнувшись в «коллекцию», мы убеждаемся в точности диагноза относительно разработчиков.

Там вагоны. Десятки вагонов. Вагоны из Америки, Англии, Франции, Австралии, даже из России. Каждый можно рассмотреть со всех сторон, ознакомиться с его характеристиками. Одним словом, разработчики устроили из вагонов фетиш, сделали их предметом сугубо эстетического восхищения.

Двигаемся вниз по меню, попадаем в Driver. Суть Driver заключается в том, чтобы выкрутить на максимум ручку скорости (руля, как вы понимаете, не предусмотрено) и наблюдать, как поезд следует по заданному с помощью стрелок пути, любоваться природой, да иногда снижать скорость на наиболее опасных участках. Никаких целей перед нами не ставят, никаких опасностей не предусмотрено. Вместо этого, продвинувшись по меню еще дальше, мы можем отредактировать карту местности или создать свою собственную.

Чтобы запустить поезд, нужно повернуть единственную ручку управления.

Десятки вагонов. Вагоны из Америки, Англии, Франции, Австралии, даже из России. Каждый можно рассмотреть со всех сторон, ознакомиться с его характеристиками.



Поезд сошел с рельс на скорости 119км/ч.



Ну что тут сказать? Все почти как у английской компании-производителя hi-end аудиоаппаратуры Musical Fidelity: «Сделано фанатами для фанатов». Остальные не оценят. Не оценят также и то, что вскоре на сайте Auran Games появятся новые вагоны, а также новые модули для **Trainz**, позволяющие сесть за кресло диспетчера станции или директора компании. Остальным рекомендую пройти мимо.

Денис Зельцер	5	Игрой Trainz назвать трудно — скорее, это электронная энциклопедия. Что будет дальше — симулятор для филателистов?..
Сергей Амирджанов	5	Скучный и не слишком оригинальный проект. Обратить на него внимание стоит лишь истинным поклонникам жанра.
Дмитрий Эстрин	5	Странная вещь, которую я никому не рискнул бы рекомендовать. Microsoft Train Simulator на порядок лучше Trainz.
Юрий Поморцев	6	У Trainz есть только один недостаток — это не игра, это игрушка. Только для отчаянных любителей запускать паровозики.

Rating

21
средний балл
5,3

Лорды войны

Warrior Kings

- Полностью реалистичная трехмерная графика
- 3D — модели юнитов, строений и ландшафта
- Интуитивно понятное управление
- Великолепное сочетание экономической и тактической частей игры
- Баталии на открытых пространствах и в городах, с участием огромного числа юнитов
- 180 заданий на 9 картах в режиме одиночной игры.
- Игра по локальной сети и через Интернет до 9 человек
- Широкий спектр выбора сложности

MICROIDS

Warrior Kings - это прорыв в жанре трехмерных стратегий в реальном времени. Это игра, которая задает новые стандарты графики, сюжета и геймплея. Увлекательные события в фэнтезийном королевстве с первых минут втягивают игрока в мир коварных интриг и жестоких сражений. Сражениям в игре, уделено особое внимание. Тщательно проработаны юниты, сбалансированые по боевым характеристикам, игроку предоставлены широкие возможности в выборе тактических моделей ведения боя, а динамическая камера позволяет выбрать наилучшую точку обзора.







Системные требования:
Минимальные: Процессор: 350Mhz; оперативная память: 128Mb; 8Mb видео карта с 3D ускорителем совместимая DirectX 8
Рекомендуемые: Процессор: 733Mhz, оперативная память: 256Mb, 32Mb видео карта, DirectX 8 совместимая

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, mail: zakaz-cd@media2000.ru Доставка по Москве – бесплатно! Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: sales@media2000.ru

НОВЫЙ ДИСК

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО
ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

Rez

KANDINSKY-PROJECT



Жанр: 3D action Издатель: Sega
Разработчик: United Game Artists
Продюсер: Tetsuya Mitzuguchi Количество игроков: 1 Онлайн: http://rez.u-ga.com/

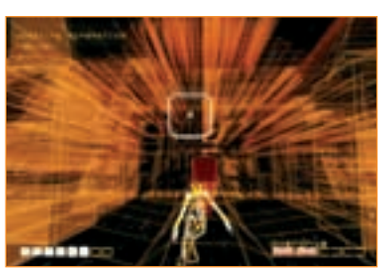
Дополнительно: http://www.gameland.ru/articles//common/game.asp?code_cat=COF10760



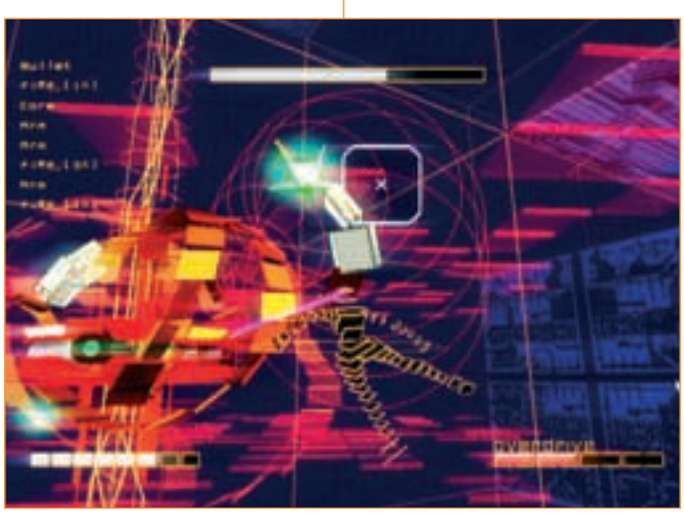
Массовая истерия, впрочем, как и чрезмерное желание выделиться, вызывает у нормальных людей реакцию отторжения. С Rez произошли сразу два этих несчастья. Всеобщая любовь журналистов к проекту казалась абсолютно беспричинной. Ну а чрезмерное желание разработчиков, что называется, «выпендриться» не вселяло уверенности в качестве игры.

Борис Романов
romanov@gameland.ru

Я не был одинок в своих негативных впечатлениях от скриншотов и видеороликов **Rez**, так как по ним было трудно понять, что же такого интересного сможет предоставить нам этот проект. Ну, летишь по каким-то бесформенным и бедным на детализацию уровням; ну, стреляешь в каких-то врагов, порождая тем самым звуки и спецэффекты. Ну, тратишь ты около $100 на выпущенный ограниченным тиражом специальный «фанатский» комплект, включающий в себя игру и прочую мишуру. А что взамен? Еще один никому не нужный проект, созданный лишь для того, чтобы потешить свое самолюбие?



Первое знакомство с **Rez** ничего хорошего не предвещало. И только любопытство заставило продолжить более тесное знакомство с ней. Но вот в процессе оного меня буквально накрыло с головой этим проектом. Трудно сказать, вызовет ли **Rez** и у вас похожие чувства... Главное, что с его появлением в мире видеоигр произошла маленькая, но очень важная революция. Графика слилась с музыкой, музыка слилась с графикой. Вместе было рождено совершенно новое качество, которым в таком объеме еще не обладала ни одна вещь в мире.



Традиционных боссов в насквозь кибернетизированном Rez вы не найдете. Вместо страшных монстров сражаться придется вот с такими субстанциями...

ЗАГАДКА K-PROJECT

Если вы помните, в свое время Rez носил еще более странное рабочее название K-Project, над природой которого мы даже не стали ломать свои головы.
И только теперь, после выхода в свет игры, стало ясно, что буква «K» в рабочем названии проекта символизировала первую букву фамилии великого русского художника-абстракциониста Василия Кандинского. Именно ему, а точнее, его творчеству и взглядам на мир, и была посвящена эта неординарная видеоигра.

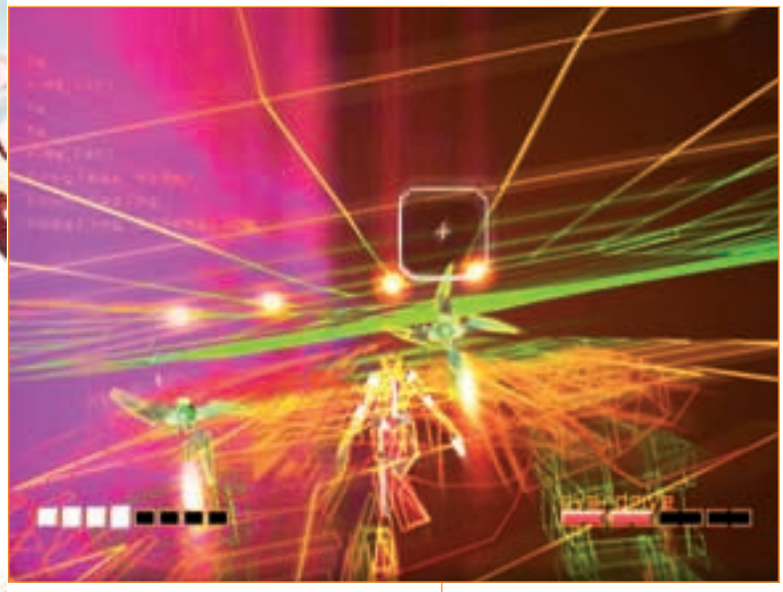
Но вернемся с небес на землю и постараемся объяснить читателям,



Борис Романов	9	По-настоящему «дизайнерский» проект, претендующий на право войти в историю видеоигр.
Сергей Амирджанов	9	Бесконечная фантазия и легкое сумасшествие - вот лучшие характеристики великолепного атмосферного шутера.
Дмитрий Эстрин	9	Одна из самых необычных и при этом великолепных игр, которые являются произведениями искусства от индустрии видеоразвлечений.
Юрий Поморцев	8	Очень технологичная и оригинальная стрелялка, способная возродить интерес к древнейшему игровому жанру.

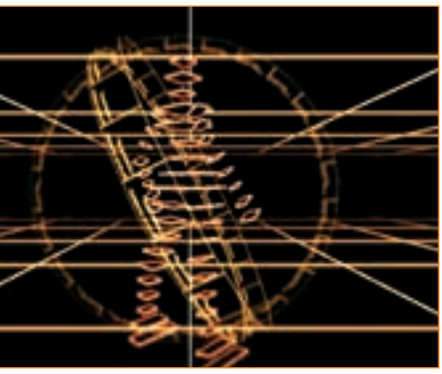
rating

35
средний балл
8,7



Фантасмагоричные пейзажи — безумие ярких красок.

как все это произошло. По своей сути **Rez** представляет собой классический shooter «на рельсах» в стиле Panzer Dragoon. И это не удивительно, так как внушительную часть сотрудников UGA составляют выходцы из распущенной команды Team Andromeda, ответственной за разработку этой серии. Их опыт по созданию высококачественных стрелялок не пропал даром, так как именно благодаря ему **Rez** обладает самоценным игровым содержанием, которому может позавидовать любая игра этого редкого на сегодняшний день жанра. Для тех немногих, кто с ним не знаком, поясним основные принципы. Во время игры вы летите (бежите, едете) по заранее разработанному марш-



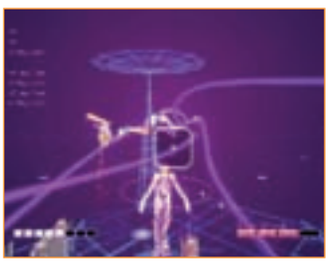
Герой растет и эволюционирует вместе с вашими успехами. В случае неуспехов — превращается в шарик.

руту. И все, что вам при этом нужно делать, — методично отстреливать появляющиеся на экране объекты. Вы проходите несколько уровней, соединенных сюжетной линией, чтобы уничтожить как можно больше врагов и встретиться в конце с мегабоссом.

Сам по себе такой игровой процесс можно смело назвать примитивным. Единственное, что может его спасти, — талант дизайнеров, способных превратить незамысловатое действо в увлекательное путешествие, насыщенное разнообразными преградами, злыми врагами, умными задачами, огромными боссами и, самое главное, непрекращающимся action'ом. **Rez** обладает всеми этими качествами в полном объеме. Единственное, на что можно пожаловаться, так это на недостаток тематических уровней и оружия. В игре всего пять миров, и на прохождение каждого из них требуется не более 15 минут. Видов же оружия только два: стандартный лазер и суперлазер. Тем не менее, их вполне хватает для получения огромного удовольствия от **Rez** — даже как от обычного shooter'а.

Однако **Rez** — больше, чем shooter. Он лишь использует этот жанр как основу для создания чего-то совершенно уникального, способного рождать у игрока неизведанные ранее чувства. Первое нестандартное ощущение, которое получаешь от **Rez**, – реальное чувство погружения в мир игры, все действие которой происходит в виртуальной реальности, как бы пошло это сейчас ни звучало. Тем не менее, ничего реального в ней нет, картинки на экране напоминает скорее высокоскоростной сон — ну, или еще чего-нибудь покруче. В начале каждого уровня вы попадаете в полную пустоту, которая по мере прохождения заполняется все новыми и новыми объектами. Миры могут претерпевать до десяти трансформаций, с каждой из которых будет обогащаться не только задний план, но и музыка, звучащая на заднем плане. Сами уровни далеко не статичны. Они пульсируют и изменяются в такт музыке, рождая ощущение, что ты находишься в живом организме. Но этим музыкально-эстетические качества проекта не исчерпываются. Каждый ваш шаг в мире **Rez** сопровождается соответствующими звуками и спецэффектами. В результате, во время игры вы не просто уничтожаете врагов и меняете уровни, но и дополняете их музыкальное сопровождение, а также визуальный ряд. Освоившись с управлением, понимаешь, что своими действиями ты реально рисуешь и озвучиваешь то, что рождается перед взором и слухом во время игры. И сразу все встает на свои места. В **Rez** вы не просто играете в игру, а принимаете активное участие в ее создании. Каждый раз заново. Да и не игру вовсе вы делаете, а целый мир, не похожий ни на что виденное ранее.

…Rez — больше, чем shooter. Он лишь использует этот жанр как основу для создания чего-то совершенно уникального, способного рождать у игрока неизведанные ранее чувства. Первое нестандартное ощущение, которое получаешь от Rez, – реальное чувство погружения в мир игры, все действие которой происходит в виртуальной реальности, как бы пошло это сейчас ни звучало. Тем не менее, ничего реального в ней нет, картинки на экране напоминает скорее высокоскоростной сон — ну, или еще чего-нибудь покруче.



А теперь пора делать выводы. Во-первых, забудьте о том, что вы знали о **Rez**. Это не какая-то там легкомысленная музыкальная стрелялочка. Это настоящая видеоигра, причем отличающаяся великолепным игровым процессом. Уяснив этот момент, можно перейти к главному. **Rez** – это не просто хорошая видеоигра. Это нечто большее. Намного большее…

ONLINE

Результаты конкурса
Под звуки фанфар мы награждаем победителей конкурса любительских игр.

Шарды Ultima Online
Обзор наиболее популярных шардов культовой онлайновой игры.

Теле-программа и компьютер
Как оперативно узнать, что будут показывать по телевизору, если под рукой нет газеты?

TACTIX

Wizardry 8
Окончание прохождения. Так кто такой Dark Savant?

Myth III: The Wolf Age
Новая порция прохождения. До финала осталось совсем чуть-чуть.



КОДЫ

ПИСЬМА

ЛЮБИТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ: ИТОГИ 1-ГО КОНКУРСА!

31 декабря, под Новый Год, завершился проводимый «Страной Игр» первый Конкурс на Лучшую Любительскую Игру. Организуя это трехмесячное состязание, мы хотели в первую очередь поддержать самодеятельных девелоперов России и, каемся, немного спровоцировать наших читателей — мол, а самим-то слабо будет игру сделать?

Результаты превзошли самые смелые ожидания — в декабре редакцию погребла лавина игр всех видов и жанров, простое описание которых потянуло бы на отдельный спецвыпуск журнала...

Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Сначала общее редакционное впечатление о прошедшем Конкурсе. Оно единодушное и очень короткое: «Настоящий кайф!». Участники Конкурса порадовали как обилием заявок (61 шт.), так и их отменным воплощением в жизнь – к нам пришло более 50 игр. Учтите, что многие проекты задумывались, создавались и доводились до играбельной демоверсии (или даже релиза!) в одиночку и в удивительно сжатые сроки – до нескольких недель. Завидная работоспособность – вот как нужно работать девелоперам ведущих игровых студий!

Да, не все присланные нам игрушки поразят бывалого геймера. Да, в редакции теперь легкий переизбыток «**Тетрисов**» и «**Гонок на Машинках**» (впрочем, и среди них нашлись весьма занятные экземпляры). Но, положа руку на сердце, скажите – разве все коммерческие проекты столь хороши, как о них писалось в заявках и пресс-релизах?! Ответ очевиден: конечно же, нет. А ведь студии, выпускающие отстойные коммерческие игры, делают это не «за так», а за весьма приличное вознаграждение. Неудачники же нашего Конкурса потратили лишь собственное время и средства, многому научились, а их игры доступны в Сети совершенно бесплатно...

Благодаря усилиям конкурсантов-лидеров в Рунете появилось немало новых любительских российских игр, часть из которых чем-то напоминает **Quake'е** и **Ultima Online**, **Phantasmagoria** и **Dune**, часть – приставочную классику, а для некоторых вообще сложно подобрать прямые аналоги. Как, например, для перманентно испытывающего трудности с хостингом параллельного мира – «квеста» «**Махакала**»...

Жанры, в которых творили конкурсанты, были самые разнообразные – стратегии, скроллерные аркады, **action**, ролевые, логические игры и т.п. Нам присылали однопользовательские, **hot-seat** и многопользовательские проекты. Особенно порадовало лично меня то, что наиболее масштабными проектами (дистрибутивы по 17-36 МБ) оказались онлайновые **Shadow Worlds** и «**Тайна Российской Монархии**».

Но самой многотонной игрой стал видео-квест «**Палач**». При дистрибутиве в 76,7 МБ (!), он легко «сожрал» на диске полновесные 416 МБ! И это – абсолютный рекорд нашего Конкурса!

Теперь конкретно о победителях и их проектах. Кстати, лучшие игрушки вы найдете на диске этого и, возможно, следующего номера «**Страны Игр**».

2D Quake

Автор: SBSlayer SBSlayer@mail.ru
Интернет: http://www.angelfire.com/rnb/games0 или http://www.predator2-tc.h1.ru
Жанр: Action

Меньше двух месяцев занял у **SBSlayer'а** путь от прочтения в «**Стране Игр**» заметки о **Game Maker'е** до релиза демо-версии собственной игрушки!

Мы рады, что многие наши читатели, приславшие игры на конкурс, повторили этот путь. Но по сравнению с другими участниками, **SBSlayer** сумел сделать намного больше: в **2D Quake** прекрасно проработанные персонажи (всю графику он нарисовал сам), отменный звук (музыкальная тема «**Cool City**» взята с **www.mod-plug.com**), хорошо подобраны цвета.

Анимация главного героя безукоризненна для аркад подобного типа. Боец умеет стрелять в семи (!) направлениях, прыгает, ведет ближний бой и, как и положено в **Quake**, поправляет здоровье аптечками.

По стилевой концепции **2D Quake** можно считать, пожалуй, **Fan-Art'ом Quake III: Arena** и **DOOM'а**. 3,4 Мб демо-версия состоит из одного уровня. У игрока имеются два вида оружия (**M16** и **M203**) с неограниченным боезапасом, в финальной версии мы сможем управлять еще и различными средствами передвижения. Полноценного сюжета у игры пока нет, нам просто предстоит бороться с уличной преступностью.



Советы редакции: игра снабжена инсталлятором, так что ее установка/удаление никаких затруднений не вызывают. Если возникнут проблемы с музыкой/звуком, установите **Winamp** версии **2.64** и выше. Управление – клавишами (подробно описано в файле readme.txt в директории инсталляции демки).

Гран-при
(3000 рублей и коробку Dark Basic)
Получает MORPG Shadow Worlds
Пронин Максим и SW Team
probox@ufanet.ru

Первый приз
(1000 рублей и коробку Dark Basic)
Получает триллер/квест «Палач»
Усков С.А. и «Корбан Лазер Геймс» korenevo2000@mail.ru

2-ое место
(500 рублей и коробку Dark Basic)
Получает аркада с элементами стратегии Super TankGuru
Котухов А.А.
neo_guru@mtu-net.ru

3-е место
(500 рублей)
Получает пошаговая тактика War-Life Storm
Каймачников В.В.
sniper@tut.by

4-е место
(500 рублей)
Получает шутер 2D Quake
SBSlayer SBSlayer@mail.ru

Поощрительные призы (игры российских разработчиков) получают:

«За плодовитость» — Vitor (Осипов Виктор, vitorovs@mtu-net.ru), приславший сразу три игры: «Тетрис» и две аркады — «Space Bridge» и «The flying mans».

«За минимализм в программировании» — Archangel (Антон Кучумов), его игры Formula 1 (гонки) и Columns (реинкарнация тетриса) уместились в 15 кб каждая!

«За скорость» — Тигр и Стэн (http://crosshunters.narod.ru), приславшие пошаговую стратегию DesertCraft: The Battle For Sahara.

Они были первыми!

War-Life

Автор: Storm (Каймачников В.В.) sniper@tut.by
Интернет: http://www.storm.hut.ru/ или http://storm.hut.ru/
Жанр: пошаговая тактика

Вот что значит хорошо владеть навыками программирования! Всего за шесть недель **Storm** сделал очень приличную игрушку, причем, не используя готовый игровой мотор, а честно программируя на **C++**. Чего же **Storm'у** не хватало раньше, почему он не начал работу год назад? Похоже, последней каплей стал наш Конкурс, подтолкнувший г-на Каймачникова к написанию собственной игры!

Вот как описывает это автор **War-Life**: «Давненько я хотел создать «чего-нибудь поиграться», ведь свое, родное, воспринимается как-то весело, но руки, как говорится, не доходили. Однако настал день, и я начал делать игрушку... довольно-таки крупномасштабную. Но я был дико ограничен во времени, что очень сильно повлияло как на внешний вид игры, так и на ее содержание... Резко уменьшившись, игра не стала совсем плохой, нет! Мне есть чем гордиться и в данной (пока **DEMO 1.00**) версии. ...в ней реализована пусть не суперовая, но прозрачность, юниты имеют строгий угол обзора и не видят все вокруг себя, как это сделано во множестве тактик и ролевух (что, кстати, еще сильнее завлекает), 3 вида оружия (пока), передвижение стоя и сидя, а также еще многое другое реализовано в этом ... маленьком проекте...»

Что ж, мы полностью согласны с автором: графика немного странноватая, а в остальном игра удалась. Размер дистрибутива – 1,71 МБ, и при столь скромных размерах игры пользователь обнаружит в демо-версии **War-Life** наличие лишь многопользовательских режимов (до 4-х игроков)... наряду с отсутствием одиночного режима (против компьютера). Почему так? Да вот же она – проблема **AI**, который мы чаще всего ругаем в коммерческих играх. Оказывается, не все так просто с искусственным интеллектом – отказавшись от готового инструмента типа **Game Maker'а** или **Dark Basic'а**, независимый девелопер испытывает самые большие трудности именно в этой тонкой сфере. Что ж, надеемся, War-Life обретет достойные замысла «мозги» и релизная версия будет в этом смысле полноценной.

Советы редакции: **War-Life** не требует инсталляции, достаточно распаковать zip-архив в любую директорию и запустить единственный исполняемый файл. Управ-



ление клавишно-мышиное, причем «кнопок» задействовано немало – неплохо бы посетить сайт и почитать об управлении там. Юнитов рекомендуется переключать в режим готовности, т.к. игра пошаговая и, поставив юнита «в готовность» (клавиша R), вы будете на 100% уверены, что, увидев врага (не в вашу фазу хода), он (юнит) его немедленно атакует тем оружием, которое ему было поставлено (поэтому позаботьтесь поменять ножик на **M16** или, в крайнем случае, на **GLOCK**). Также полезно приседать – это сильно маскирует юнитов!

Super Tank

Автор: Guru (Котухов А.А.) neo_guru@mtu-net.ru
Интернет: нет
Жанр: аркада с элементами стратегии

У человека, носящего гордый псевдоним **Guru**, разработка аркады на **Game Maker'e** не могла занять много времени. Так оно и случилось – г-н Котухов прислал нам **Super Tank** одним из первых.

Игрушка получилась хорошей, веселой, с интуитивно понятным интерфейсом, замечательными звуковыми эффектами и очень правильно (не быстро и не медленно!) нарастающей сложностью игрового процесса. Но чуть зазеваешься – и тебе не сдобровать, а жизней в запасе всего три!

Добавьте к этому необычайную простоту освоения, минимальные требования к «железу», небольшой размер дистрибутива (влезает на дискету 1,44 МБ) и наличие таблицы рекордов. Вы понимаете, что сотворил г-н Котухов?! Да, все верно, – отличную «офисную» игрушку! Из тех, что невероятными путями саморазмножаются на компьютерах, несмотря ни на какие строгости начальства...

В **Super Tank** можно играть как одному, так и вдвоем, и создавался он по мотивам «**Танчиков**» на «**Денди**».

Советы редакции: **Super Tank** не требует инсталляции, достаточно распаковать **zip-архив** в любую директорию и запустить единственный исполняемый файл. Управление клавишное (S и вокруг – движение/повороты, F – огонь).

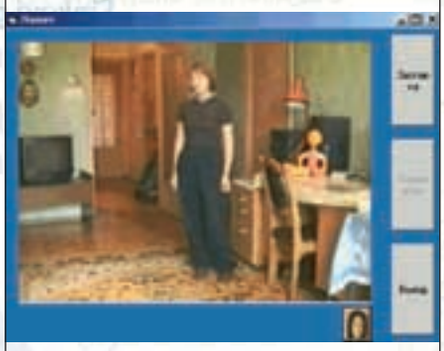
Палач

Автор: Усков С.А. и «Корбан Лазер Геймс»
korenevo2000@mail.ru
Интернет: нет
Жанр:

С игрой «**Палач**» у нас вышла прямо-таки детективная история. Когда г-н Усков прислал свою заявку, сопроводив ее какими-то совсем уж сверхреалистичными скриншотами, мы решили, что над нами просто подшучивают (кстати, нам так ни разу и не прислали вируса или трояна под видом конкурсной игры!). Но автор настаивал – игра есть, видео-триллер типа «Фантасмагории». В итоге долгой переписки и споров, в редакцию пришла бандероль с компакт-диском из г. Коренево (Московская область). Обложку диска украшали фотки маньяка в маске, выполненные на струйном принтере среднего качества, а слово «**Палач**» было тщательно раскрашено в красный цвет обычным фломастером...

Внутри обнаружилось рукописное послание, которое советовало запустить **Setup.exe**, выполнить установку в папку **C:\Palach**, а затем... стереть ее и запустить игру с компакт-диска! Да, наверное, над нами посмеялись, думали мы, заправляя болванку **CD-R** в дисковод и следуя попахивающим легким безумием инструкциям.

Но каково было изумление, когда зазвучала зловещая музыкальная тема, по экрану побежали вполне профессиональные титры, а затем пошла самая настоящая заставка (!). Мы с содроганием смотрели на ужасную сцену: молодую симпатичную девушку с мусорным ведром в ее собственном подъезде убивал топором маньяк! Алая кровь хлестала на обшарпанную дверь, заливала щербатые ступени подъезда, мерзко хрумкал топор, а леденящий душу крик жертвы невозможно позабыть и сейчас. Это была НАСТОЯЩАЯ игра, НАСТОЯЩИЙ триллер на фоне всем знакомого ландшафта и интерьеров небольшого подмосковного городка.



И все это сделано компанией молодых ребят – парней и девушек – на обычном бытовом оборудовании: компьютерах, видеокамере, музыкальном центре. Молодцы, «**Корбан Лазер Геймс**», сотворившие «**Палача**»»!

Если же мы вспомнить о технической стороне дела, то «**Палач**» – квест, то есть, как пишут авторы в пояснительном файле, «...надо везде ходить, смотреть, искать и находить, используя для управления героем компьютерную мышь. Двигая курсор по экрану, внимательно смотрите, не появился ли рядом с курсором знак вопроса (?), если да, то значит, в это место можно идти или с этим предметом можно что-то делать. Наведя курсор мыши, например, на дверь и нажав на клавишу мыши, ... можете выйти в эту дверь. Наведя курсор на цветок, можно понюхать цветок. Или поставить его в банку, при наличии взятой банки...». Подтверждаем, все так и есть.

Советы редакции: увы, где-то ближе к середине игры есть глюк, по крайней мере, нам пока не удалось пройти «Палача» до конца. Так что его мы на диск не кладем, пока авторы не устранят проблему. Но зато вы можете посмотреть замечательный ролик о том, как делался «**Палач**», как это было прикольно и весело! И, возможно, посмотрев его, вы с друзьями тоже сделаете игру не хуже, а даже лучше и еще веселее.





Shadow Worlds

Автор: SW Team
Интернет: http://shadow-worlds.da.ru, дистрибутив – http://shadow-worlds.igray.ru/files/sw_demo2.zip (на сегодняшний день урезанная версия для тестирования)
Жанр: многопользовательская онлайновая ролевая игра (MORPG)

Операционные системы: **Windows 9*, Me, 2000, NT, XP**. Год создания: 2001 (бета версия). Выход беты в Интернете и запуск сервера для открытого тестирования: конец декабря 2001 года. Размер дистрибутива: 17 Мб (урезанная версия для начала тестирования).

Shadow Worlds – это настоящая **Ultima Online**, но сделанная российскими геймерами. Поэтому она с самого начала говорит по-русски. По сюжету играющий может выбрать одну из четырех рас (эльф, человек, гном, орк) и определиться, кем он будет – мужчиной или женщиной. Все это в определенной степени будет влиять на дальнейшее развитие персонажа.

В игре реализована система основных характеристик персонажа (таких, как сила, мудрость, удача и т.п.) и система навыков (навыки обращения с оружием, магические навыки, навык воровства и т.п.).

Основные характеристики повышаются только при переходе на новый уровень. Навыки же развиваются тренировками или теми или иными занятиями. Например, для развития навыка меча нужно либо найти партнера из **PC** и устроить с ним спарринг на тренировочном оружии, либо, взяв в руки настоящий меч, отправиться на ближайшее неупокоенное кладбище и порубить зомби, либо напасть на такого же, как и ты, игрока. В случае использования тренировочного оружия результат прокачки не так заметен, но этот способ наименее опасен для здоровья. В последнем же случае, нападение на другого игрока в присутствии городской стражи может иметь летальный исход для нападавшего. В случае смерти игрок возрождается в подземелье храма с понижением своего статуса и вычетом части заработанных очков.

Игроки могут общаться друг с другом, вести обмен и торговлю с **NPC** и между собой, выполнять квесты, создавать и переделывать вещи, изучать заклинания и покупать свитки с уже готовыми к использованию, одноразовыми. Можно собирать гильдии и объявлять официальную войну другим гильдиям – охранники в процесс взаимного избиения враждующих сторон не вмешиваются.

Хотелось бы поименно упомянуть всех, кто в составе команды разработчиков **SW Team** создавал это серьезный проект:



Сергей Воронов aka Itx. Идея игры. Программирование. Карты земель. Квесты.

Максим Пронин aka Artrus. Игровая концепция и формулы. Графика, анимация персонажей. Квесты.

Александр Чемерис aka Ipse. Программирование.

Виктор Козько aka Arrsa. Программирование.

Владимир Соболев aka Weloboss. Формулы и баланс.

Александр Кузнецов aka Sannncho. Графика.

Max London и Павел Тумик aka Sagor. Английский перевод.

Советы редакции: для запуска **Shadow Worlds** на одном компьютере необходимо распаковать архив, запустить файл **startserver.bat** из каталога **Server**. Затем запустить файл **MUDClient.exe** из корня игры и зарегистрировать нового игрока. После этого нужно войти в игру и, открыв окно статистики, распределить свободные очки умений! Краткая справка по основным командам и управлению есть в самой игре.

Для запуска игры с выходом в Интернет необходимо в файле **mudclient.ini** заменить следующие строки:
; Host=ipse.iteb.psn.ru
;Host=concept_ru3
Host=localhost
Port=4002
на
Host=213.170.75.2
;Host=concept_ru3
;Host=localhost
;Port=4002

Затем запустить файл **MUDClient.exe** из корня директории игры.

Рекомендуем поучаствовать в бета-тестах **Shadow Worlds**. Самых активных тестеров не только упомянут в титрах будущей игры, но и сделают им особые подарки. А именно: лучшие бета-тестеры награждаются уникальным оружием или особыми спеллами, которые не исчезают после смерти игрока, а респавнятся вместе с ним. Это, конечно, делает некоторых игроков более «равными», по сравнению с остальными, но некоторые ребята этого уже заслужили. У вас тоже есть шанс!

Операционные системы: Windows 9*/NT, Internet Explorer 4.1 – 5.01

Чем ближе было завершение Конкурса, тем чаще мы получали письма примерно такого содержания:

«...Так получилось, что я не успел сделать свою игру до крайнего срока. Поскольку это первая моя работа, я, по своей неопытности, не рассчитал силы и время и задумал сделать довольно объемную игру, поскольку надеялся на призовое место. Пожалуйста, продлите конкурс на лучшую игру, так как я думаю, что срок от объявления конкурса до последнего дня сдачи работ был слишком мал, чтобы создать по-настоящему рульную игру. Или хотя бы пообещайте, что поместите игру, когда она будет готова, на одном из дисков Gameland, поскольку начинающим программистам очень трудно работать на голом энтузиазме...»

Мы согласны — на энтузиазме, да еще и голом, далеко не уедешь. Скорее всего, подобные Конкурсы «Страна Игр» будет проводить регулярно, а возможные спонсоры чем-нибудь, да и прикроют зияющую наготу начинающих программистов. Следите за анонсами!

«Тайна российской монархии»

Автор: BBSOFT DESIGN GROUP 2000, г. Самара, att@mail.vis.ru
Интернет: http://epsylon.vis.ru/ или http://att.sama.ru/uass/
Жанр: онлайновый мир с элементами квеста, action

«**Тайна российской монархии**» – первая часть проекта «**Махакала**». В этой некоммерческой игре использованы идеи о природе пространства и времени известного российского фантаста Василия Головачева, высказанные им в дилогии «**Смутное время**». Кстати, **BBSOFT** получили официальное согласие писателя на использование терминов и названий, заимствованных из книг Василия Головачева.

Технически игра очень современна, она реализована на основе трехслойной клиент-серверной технологии: («тонкий» клиент – сервер приложений – база данных). Сервер приложений – «**Байконур**», разработанный фирмой «**Epsylon Technologies**», Россия. Серверные программы написаны на Дельфи, клиентские – **JavaScript+DHTML**, база данных **IB6**. Интервал синхронизации игрового мира – 10 секунд.

Клиент обеспечивает **3D** вид от первого лица. Игра имеет развитые средства коммуникации между героями и нелинейный сюжет, определяемый поведением героев. Звука в игре пока нет, но говорят, что он появится в скором будущем. Игра увидела свет 15 ноября 2001 г. (размер около 40 МБ).

В основе сюжета этой части «**Махакалы**» лежит фантастическая связь между благополучием и могуществом России и некой коллекцией портретов русских монархов, хранившейся до революции в Зимнем Дворце. Поиски коллекции привели главного героя – Валерия Барсова – в тихий русский городок Жуковск. Он был близок к разгадке тайны, когда страшное и величественное событие изменило ход истории. В результате научных экспериментов наших далеких потомков из-под земли появилась циклопическая Башня – «проекция» экспериментальной установки будущего на наш мир. Волею судьбы портреты коллекции оказались разбросанными по иным временам, и герои ищут их, чтобы, объединив в исходный набор, произнести магическое заклятие, которое вернет земле русской былое величие, а народу – достоинство.

Конечно, не все герои игры непременно должны странствовать по временам и сражаться с киверами, охраняющими экспериментальную установку. Они могут просто жить, работать, общаться друг с другом. Для этого в г. Жуковске имеется соответствующая инфраструктура.

Казалось бы, «**Тайна российской монархии**» могла претендовать на самые высокие места в Конкурсе. Однако мы подумали и решили не номинировать ее по ряду причин. Во-первых, игру делали профессионалы, а во-вторых, на момент подведения итогов игра была неработоспособна из-за проблем с хостингом.

Скорее всего, к моменту выхода этого номера все уже поправится и игра заработает. Тогда-то наши читатели смогут попробовать ее, а у нас появится повод написать об этом интересном проекте более предметно. А пока будем считать «**Тайну российской монархии**» внеконкурсным номинантом...

Советы редакции: если захотите поиграть в «**Тайну российской монархии**», то вам потребуется браузер **IE4.1-IE 5.01**. Еще придется предварительно скачать текстуры (около 40 МБ) с одного

По итогам Конкурса мы получили весьма любопытную статистическую информацию о программистах-любителях России, участвовавших в Конкурсе:
Любимый жанр: логические игры, аркады
Срок реализации игрового проекта: 1-1,5 месяца до демо-версии
Средний размер игрового дистрибутива: 3,8 МБ
Наименьший размер игрового дистрибутива: 15 Кб
Наибольший размер игрового дистрибутива: 76,7 Мб
Наибольший размер дискового пространства, занятого установленной игрой: 416 МБ (91 файл)
Наличие веб-странички: 85% участников
Пол участников: 100% мужской
Последний пункт нашей статистики, возможно, и не требует никаких комментариев. Но один-единственный вопрос он вызывает: «Неужели последний оплот, не взятый феминизмом, — это именно «игроделание»?!»

из серверов, указанных на **http://att.sama.ru/uass/**. До момента закрытия игрового сервера в «**TPM**» было 190 уникальных регистраций и около 120 ежедневно играющих геймеров.

P.S. Все призы можно получить в редакции у секретаря.

*P.P.S. Благодарим компанию **GAMEDALE Entertainment** (**www.gamedale.com**) и ее руководителя Дмитрия Ярандина за серию статей по «игроделанию», которые, несомненно, вдохновили немало наших читателей на участие в Конкурсе.*

РОССИЙСКИЕ ШАРДЫ ULTIMA ONLINE

Ох, и много же shard'ов (бесплатных серверов) Ultima Online развелось в последнее время!

Но это не значит, что каждый из них достоин внимания. Есть немало отстойных шардов, где играет совсем мало народа, и Ultima там похожа не на UO, а на Diablo. Кое-где нет никаких ограничений в накачке персонажа, а значит, нет и стимула к коллективной игре. Какой же шард выбрать?..

Scary [KoHF]

kohf.narod.ru



Пять источников, пять составных частей...

В идеале хороший геймерский шард **UO** должен выглядеть так. Первое условие: обязательное ограничение на развитие героя (прямой запрет или классы, сдерживающие развитие каких-то умений). Отсюда на шарде хороший тимплей – и это второе условие. Третье: невозможность кастовать (т.е. колдовать) с оружием – чтобы не было такого, что и магией, и руками, и оружием, прямо как в шутере. Четвертое: хороший коннект с сервером, редкие сбои сервера. Пятое: наличие народа – чтобы не было скучно. Ну, и шестое: постоянная забота ГМов (**Game Master**) о сервере – частые апдейты, помощь игрокам и т.д. Исходя из этих требований, мы и будем оценивать существующие на данный момент шарды.

Поехали!

Real World

www.realworld.ru

Ограничения: сумма скиллов не должна превышать 700, сумма статов – 225.

Тимплей: так как народу играет мало, то и тимплея как такового нет, хотя некоторые собираются и организованно идут «валить монстров».

Каст с оружием: невозможен.

Коннект: сервер стоит на отличном канале в 100мбит, но... «лагает» очень часто – не настроено ничего. А жаль... Да, чуть не забыл – идти сюда стоит только терпеливым игрокам, так как сервер падает очень часто, примерно раз в день. В последнее время вроде бы пореже, но все равно – бывает.

Народ: его настолько мало, что порой даже почти не видно! Правда, если попытаться собрать свою гильдию и договариваться о встрече, то этого можно и не заметить. Но вот ПК (Player Killer) тут совсем не жизнь! Никого не найдешь, убивать можно, только если знаешь, где игрок «водится», – обычно это банк Британии, кладбище около Британии и **evil'ы** (если идти по дороге от Брита до Минока, вы их не пропустите).

GM'ы: в последнее время почти забросили шард, у многих проблемы на работе и т.д.

Вывод: При всем моем уважении к **GM'ам Real World**, на данный момент он – в застое. Что интересно: шарду, наверное, уже около года, а он... все еще не начал развиваться. В общем, его можно порекомендовать только тем, кто любит дружескую атмосферу, когда можно спокойно идти из одного города в другой и бояться только монстров, а не ПК. Кстати, там до сих пор существует моя бывшая гильдии Ангелы Смерти (**aod.bigmir.net**).

Оценка: 3 (здесь и далее по пятибалльной системе).

Rivendell

rivendell.yaroslavl.ru

Ограничения: сумма скиллов – 700, статов – 225

Тимплей: имеется!

Каст с оружием: невозможен.

Коннект: вроде, неплохой.

Народ: его довольно много бегает. Конечно, не так много, как, например, на Oskom или Полигоне, но приличное количество.

GM'ы: апдейты бывают, но не так часто, как хотелось бы – примерно раз в неделю, а то и реже.

Трёхмерный приключенческий экшен

CONSEAL

Прекрасный Лик Смерти

- богатый арсенал оружия
- четко проработанная 3D графика
- удобное управление
- главный герой - женщина с сильным характером и это уже о многом говорит
- потрясающий сюжет полон сюрпризов и неожиданностей
- комбинация тактики, стратегии и борьбы в одной игре





Similis JoWooD Руссобит-М ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2001 Similis. ©2001 JoWood. ©2001 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: **(095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;**
e-mail: **office@russobit-m.ru;** *адрес в Интернете:* **www.russobit-m.ru**
телефон технической поддержки: **212-27-90;**
e-mail технической поддержки: **support@russobit-m.ru;**
заказ дисков через Интернет: **shop@russobit-m.ru**



Вывод: Rivendell – неплохой сервер. Главный его недостаток – там довольно быстро надоедает играть. Качается все очень споро – я за ночь (8 часов) стал ГМом Музыки. В общем, это что-то вроде продвинутой версии **Real World**. Для любителей и новичков. Рано или поздно многие отсюда уходят.
Оценка: 3+

Oskom
ultima.com.ru
Ограничения: на скиллы – никаких, на статы – 360.
Тимплей: практически нет, ведь когда собирается куча «танков» – никакого коллективизма. Месилово сплошное.
Каст с оружием: разрешен.
Народ: очень много. Так много, что дома скоро некуда будет ставить.
GM'ы: активны, апдейты делаются часто.
Вывод: кому-то нравится **Diablo**, кому-то – **Ultima**. Для первых **Oskom** – то, что нужно. А вот тем, кто любит ролевую игру, я бы его не рекомендовал.
Оценка: для любителей **Diablo** – 5, для **UO'шников** – 2.

Ethereal Portal
ultima.pp.ru
Ограничения: на скиллы – нет, на статы – 360.
Тимплей: его больше, чем на **Oskom**, но все равно почти нет.
Каст с оружием: разрешен.
Народ: уже не так много, как раньше, но все равно прилично.
GM'ы: работают!
Вывод: упрощенный вариант **Oskom'а**.
Оценка: для тех, кто любит **Diablo** и «танкодромы», – 4. Для остальных – наверное, 0.

Middle Earth
ultima.poligon.ru
Ограничения: на скиллы ограничения только по классу персонажа (например, воин не может кастовать, т.к. магия у него – 0), на статы – 260.
Тимплей: великолепный тимплей! Каждый класс уникален по-своему, и по-настоящему сильным можно быть только в команде. Из-за этого на шарде очень много гильдий, кланов и т.п.
Каст с оружием: запрещен.
Народ: народу хватает – обычно играет около 150 человек. В общем, скучать не придется.
GM'ы: очень частые апдейты, помощь игрокам – работают люди.
Коннект: к сожалению, коннект не лучший. Но скоро планируется «переезд» на новый канал и машину. Хочется верить, что все получится и коннект станет не врагом, а другом игрока. Но и сейчас играть можно – только советуют не запускать два окна во время похода в опасные пещеры или на войну кланов. Личная проверка показала, что и это не обязательно. Я ходил в подземелья, ходил убивать людей и т.д., все время было запущено два окна – одним чаром играл, а второй стоял на макросе. И вроде ничего...



Вывод: на **Middle Earth**, наверное, найдут себе занятие все. Любителям **Diablo** нужно только подобрать класс, и настоящие **UO'шники** могут отыгрывать трудного чара. Например, выберите вора и попробуйте прокачать его хотя бы до 2-го уровня. Потом можно идти воровать – вам понравиться. Хотя **Pkiller'ов** тут хватает. На первых порах не рекомендую уходить далеко от города – убьют запросто. Шард не для начинающих игроков – он не очень дружелюбен к ньюбам (новичкам). Зато если уж начинать тут играть, то это уже будет настоящая **Ultima**!
Оценка: 4+ (полбалла снято из-за коннекта). Попробуйте – должно понравиться. Да, вот еще что: шард сделан с упором на мир **AD&D**, так что его поклонники найдут здесь привычных Темного и Светлого Магов, Рейнджера, Клирика, Друида и т.д. Здесь и я играю – заходите на сайт гильдии **Keepers Of Hell Fire: kohf.narod.ru**.

ЗулуРу
www.zuluhotel.ru
Ограничения: нет.
Тимплей: неплохой из-за наличия классов.
Каст с оружием: разрешен.
Народ: играет немало – человек 100-120 есть точно.
GM'ы: работают, апдейты бывают, но не так часто, как хотелось бы.
Коннект: когда я там играл, коннект был не из лучших. Получше чем на Полигоне, но все равно посредственный.
Вывод: мне не по душе Зулу, уж не знаю, почему. Хотя играл я и на Зулу-Канада, и на Зулу.Ру, но... не понравилось. Может, вам понравится? Попробуйте – шард старейший и вполне профессиональный.
Оценка: 4+ (полбалла снято из-за коннекта).

ТЕЛЕПРОГРАММА И КОМПЬЮТЕР

Большинство мирных жителей Москвы на своих родных телевизорах ловит 13-14 телеканалов. Но несмотря на это, газеты вроде «Экстра-М» и «Центр-Плюс», засоряющие кучей спама обычный почтовый ящик (бывают и такие, а не только электронные...), с завидным упорством печатают программу только первых шести каналов. Что же делать? Можно, конечно, каждую неделю покупать специальные издания типа «7 дней» или «Антенна», но куда проще за несколько секунд скачать из Интернета и полноценную телепрограмму, и анонсы – краткие описания наиболее интересных телепередач или фильмов.

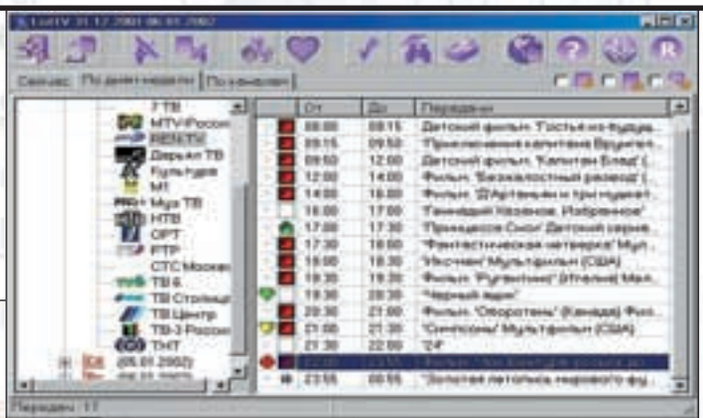
Blade
blade@gameland.ru

Главный же недостаток «телепрограммы на компьютере» в том, что домочадцы, не умеющие обращаться с оным (мамы, папы, кошки, собаки и морская свинка), будут вынуждены жить в счастливом неведении о планах любимого телеканала. Правда, для них программу можно и распечатать...

Сайтов, которые публикуют телепрограммы, хватает. Например, **tv.kulichki.net**. Но ее не очень-то удобно просматривать в обычном **HTML** формате. Ведь страничка, по сути, ничем не отличается от листа бумаги («по многочисленным просьбам читателей теперь наша газета выходит в рулонах и без текста»). А хотелось бы иметь преимущества цифрового века – быстрый просмотр с подсвечиванием любимых передач, удобный поиск и сортировку. Уверяю вас, танцы с бубном вокруг компьютера ничем не помогут, – для этого как минимум придется скачать одну из программ, предназначенных для просмотра (и автоматического получения) телепрограммы. На сегодняшний день таких существует целых 3 штуки (все с русским интерфейсом).

ListTV 3.3.5 /TVInform 3.2.5
ListTV: http://www.citycat.ru/tv/ListTV/
TVInform: http://tvinform.kulichki.net/
Оценка: 4

Странно, но в Интернете можно найти как **ListTV**, так и **TVInform**. Внешне и по функциям они одинаковы, да и автор у них один и тот же, но названия разные (умом Россию не понять). Судя по номеру версии, **ListTV** более новая (**3.3.5** против **3.2.5** у **TVInform**), так что речь пойдет о ней.



Неплохая утилита. Есть возможность просматривать программу телевидения по дням или по каналам (и что идет сейчас), а также читать анонсы. Очень удобный интерфейс: щелкаете по названию дня – получаете программу на весь день, щелкаете по названию канала – только для этого канала. Это действительно удобно и быстро. Разумеется, есть сортировка – например, по времени, по названию передачи или по названию телеканала. Для этого просто щелкните по соответствующему заголовку таблицы. Кроме того, некоторые телепередачи можно добавить в «любимые» или в «напоминание», тогда рядом с их описанием появится иконка-сердечко (одна из пяти). Также программа автоматически определяет тип телепередачи – например, «Фильм» или «Теле-шоу». Происходит это так: если в названии передачи есть слово «Фильм», то программа просто относит эту передачу к соответствующему типу и назначает специальную иконку. Поэтому теоретически при выборе только фильмов (есть такая опция – показывать один или несколько типов передач) можно некоторые из них пропустить.

Но главное достоинство **ListTV** – широкие возможности для печати. Можно настро-

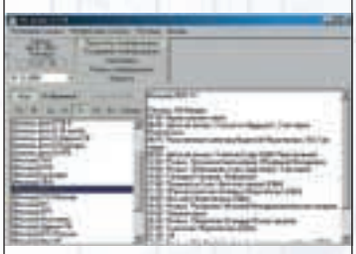
ить не только какие каналы, за какие дни и в каких интервалах времени печатать, но даже отступы от края листа и количество колонок. Ну и, разумеется, можно выбрать шрифт для печати. Особенно полезной может оказаться возможность сортировки не по каналам, а по времени. Действительно, какая нам разница, по какому телеканалу смотреть фильм? Главное – во сколько! Просто ищем нужное время – и сразу перед глазами список передач, которые в это время начнутся (на всех каналах). Это очень удобно, просто нужно немного привыкнуть.

Недостатками являются не очень приятный (на мой взгляд) интерфейс – крупный шрифт, неинформативные иконки и т.д. – и невозможность автоматической загрузки телепрограммы. Вам придется каждую неделю заходить на сайт **http://tv.kulichki.net** и сохранять **HTML** страницу с программой на диск, а уж потом открывать ее в **ListTV**. Зато есть встроенные конверторы не только для «**Куличек**», но и для ряда других сайтов, например, «**Городской кот**» и т.д.

TV-Agent 2.4.

Скачать: http://tv-agent.net/
Оценка: 3

От этой программы остается двоякое впечатление. С одной стороны, есть автозагрузка новой телепрограммы прямо из Интернета (щелкните по кнопке «Получение телепрограмм»), возможность просмотра по каналам и дням, а также добавления передачи в «избранное» (которое зовется «Отобранное»). А с другой стороны, данные выводятся обычным текстом и без всяких иконок и подсветок, что не всегда наглядно. Кроме того, не хватает некоторых функций, ставших де-факто обязательными для подобных программ. Например, нельзя просмотреть сразу все



каналы за день, нет также и сортировки по времени или названию канала.

Зато для печати можно выбрать дни и каналы, а также задать параметры страницы (отступы, количество колонок). Но, опять же, нет возможности сортировать не по каналам, а по времени, как в **ListTV**. Да и шрифт изменить нельзя.

Отличительная особенность программы – просмотр (и автоматическая загрузка) новостей, в основном, финансового характера: курсы валют, информация по акциям и рынкам. Есть и гороскоп: как на целый год, так и на текущую неделю.

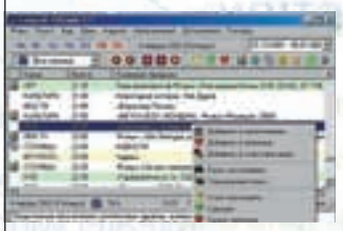
Кроме того, в самой программе есть небольшой каталог полезных и интересных ссылок.

TVGuide 2.1.

Скачать: tp://longsoft.raid.ru/tvguide/
Оценка: 5

Лидер сегодняшнего обзора. Отличается очень приятным, продуманным, удобным и интуитивным интерфейсом. Красивые, аккуратные иконки, настраиваемые панели (чтобы меньше полезного места занимали) и многое другое. Главное достоинство – умеет автоматически скачивать телепрограмму из Интернета. Просто выберите пункт меню «Быстрая загрузка», и все! Можно также сохранить **HTML** страницу на диск (например, с **tv.kulichki.net**) и открыть ее в **TVGuide** или даже скопировать текст через буфер обмена.

В остальном программа обладает типичным (я бы даже сказал, максимальным) набором функций: можно просматривать телепрограмму за день или по каналам, можно сортировать передачи по времени (очень удобно), по каналам или по названию (щелкайте по заголовкам таблицы). На панели инст-



рументов есть специальные кнопки: «Передачи, которые идут сейчас» и «Передачи, которые будут, начиная с этого времени». Любую передачу можно добавить к «любимым» (3 типа), они будут подсвечиваться разными цветами. Автоматически распознает тип передачи, например, «спорт», «кино» и т.д., и показывает соответствующую наглядную иконку. Есть фильтр, чтобы просматривать, например, только любимые передачи или только фильмы. Кстати, передачи с анонсами подчеркиваются в окне просмотра, при щелчке мышью по такой передаче внизу появляется окошко с ее подробным описанием. В версии **2.1** появились макросы – это кнопки на панели задач, которые можно «запрограммировать», например, на показ любимых передач, а также типов «кино» и «сериал», но только по каналам РТР и НТВ, причем с сортировкой по времени. Вообще, с TVGuide очень приятно работать. Уверен, вас эта программа тоже не оставит равнодушными.

Главным же недостатком **TVGuide** является очень плохая печать – нет не только возможности выбора каналов для печати или дней, но даже предварительного просмотра!

Примечание: раньше для установки **TVGuide** нужно было скачивать кучу файлов, конверторов и т.д., но теперь все это в одном файле установки, так что больше при инсталляции ничего настраивать не придется.

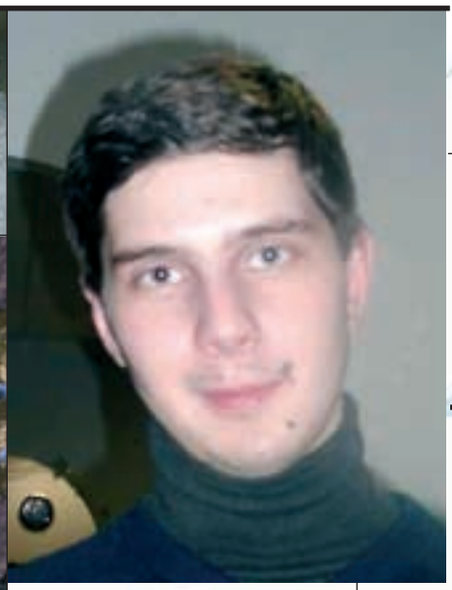
Окончательный вывод нашего мини-обзора очевиден: по удобству использования лидирует **TVGuide** (хотя некоторым может больше понравиться **ListTv**), но для распечатки лучше использовать **ListTV**, ни одна другая программа не дотягивает до нее по возможностям.



StarCraft жив!

С момента выхода этого бессмертного творения компании Blizzard прошло почти 4 года. Но и по сей день оно остается беспрецедентным событием в истории игр этого жанра. И вообще, RTS претендует на то, чтобы стать в недалеком будущем одной из основных киберспортивных дисциплин. Несмотря на большое количество проблем, развитие киберспорта вообще, и StarCraf в частности, продвигается у нас весьма быстро.



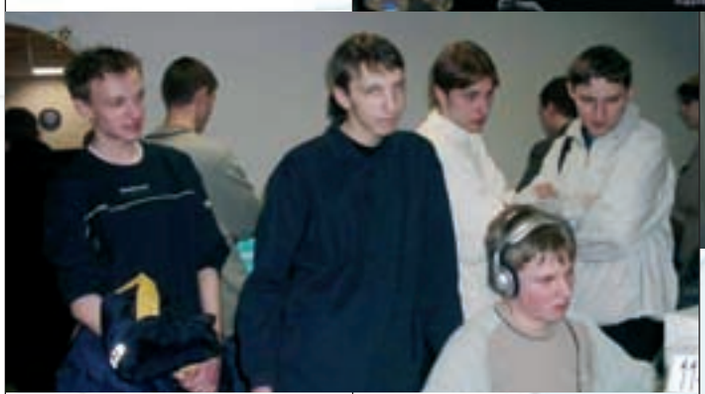


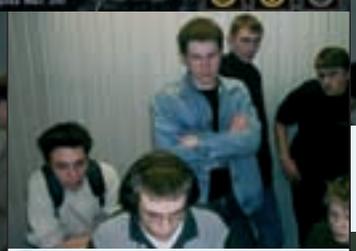


(orky)Marin.pro

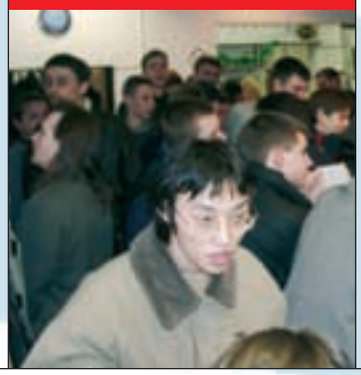
Еще полгода назад казалось, что с выходом последней версии **StarCraft** – **BroodWar v. 1.08** – игра достигла своего апогея в России. И теперь ее ожидает неминуемый закат... К счастью, все вышло совсем иначе. И недавно прошедшая в столице серия чемпионатов **Moscow BroodWar Cup** (**MBC**) – неопровержимое тому доказательство.

А как все начиналось... Кто бы мог подумать, что за три месяца **MBC** из обыкновенного полуофициального чемпионата превратится в настоящий серьезный турнир. С комплексными правилами и строгой системой общего зачета, которая заключается в следующем: за призовое место в каждом чемпионате присуждается некоторое количество очков, а в финале сезона выявляется победитель в общем зачете.





На финал приехало несколько игроков из Молдовы, Питера, Нижнего Новгорода, ближнего Подмосковья. И даже четверо граждан Китая (КНР).



Да и интерес со стороны прессы заметно возрос. На протяжении всего зимнего сезона события **MBC** освещались лучшими игровыми порталами. А финал этого турнира, состоявшийся 13 января, стал самым крупным чемпионатом в российской истории.

За призовые места сражались 70 человек, среди них немало известных игроков: **Asmodey**, **Flash**, **Ghost**, **Ranger** и др. Организация турнира тоже была проведена более чем на должном уровне.

Приятно порадовал заметно повысившийся уровень игроков, которые демонстрировали множество новых тактик и нестандартных для этой игры стратегических решений.

В первом туре особенно выдающихся игр изначально не предвиделось: жеребьевка проводилась с посевом (посеяли игроков с наибольшим рейтингом). Да и во втором туре тоже. Забавная история вышла с техническим поражением одного из лучших российских геймеров – **(orky)Ghost'a**, который знаменит тем, что очень любит поспать. Даже у великих есть свои маленькие слабости!

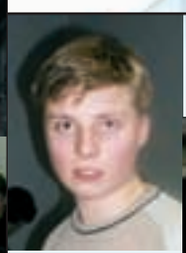
Зато третий тур удивил неожиданными результатами нескольких игр. И в частности, поражением **(orky)Asmodey** в партии с **Gabber'ом** из клана **[S2]**.

Четвертый, пятый, да и шестой туры прошли без особых потрясений. Так что за призовые места в финале клан **(orky)** сражался сам с собой.

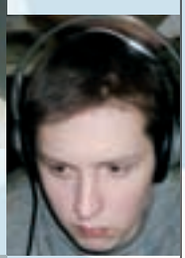
И вот, собственно, некий итог финала:



Победитель Asmodey'a.



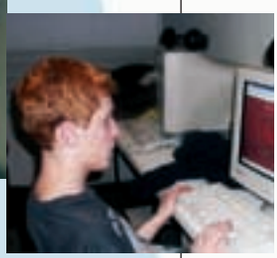
1 место – (orky)Flash – 5000р.



2 место – (orky)Ranger – 2500р.



3 место – Ai-MiF – 1500р.



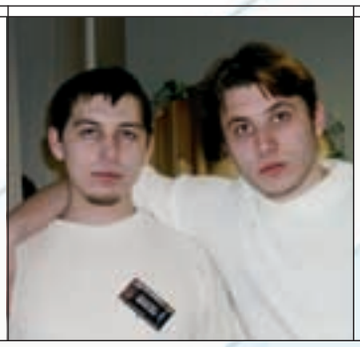
4 место – (orky)Asmodey – 1000р.

5 место – [crystal]Dron AKA (orky)Android – 500р.

А вот результаты общего зачета всего сезона MBC:

1 место – (orky)Flash
2 место – Ai-MiF
3 место – (orky)Ranger
4 место – (orky)Dilvish
5 место – (orky)Ghost

Хочется выразить благодарность Администрации клуба «**Перископ**» (**http://www.periscopeclub.ru/**), а также компании **Profession Gaming Club** в лице **Василия aka Goon'a** за активное содействие развитию компьютерного спорта.



Также заслуживает внимания тот факт, что победители официально получат *спортивные разряды*. Это событие должно убедить многих в серьезности происходящего.

Думаю, многим из вас будет небезынтересен материал, описывающий стратегии, которые являются самыми эффективными на данный момент. Рассказывает заслуженный ветеран **StarCraft**.

Так играют профи

Елисей



Не секрет, что **BroodWar(BW)** стала игрой одной карты – **Lost Temple(LT).** Начиная с первых сезонов после выхода **BW**, эта карта приобретала все большую популярность среди играющих. На многих **BW-online** серверах (в том числе и на наиболее популярном сейчас среди опытных игроков корейском **Gamei**) играют на различных модификациях **LT**. Поэтому предлагаемые ниже советы относятся к карте **Lost Temple Gamei**, которая, с одной стороны, мало отличается от стандартного **LT**, а с другой – там исправлены все недочеты этой карты. Конечно, некоторые из приведенных ниже стратегий можно использовать и на других картах, но в большинстве случаев перед этим нужно внести соответствующие изменения с учетом их специфики.

Zerg

По мнению большинства опытных и профессиональных игроков, Зерги господствовали на просторах **LT** во всех патчах **BW**, кроме последнего. Возможность начинать игру с захвата ближайшей к респонду нычки с минералами и газом. Неплохая разведка в начале с помощью оверлордов. Мощные **sunken colony**. Все это провоцировало другие расы на агрессивную игру в дебюте партии в надежде либо на быструю победу, либо на уравнивание шансов, благодаря тому что вначале Зергу приходилось защищаться. Последний патч несколько поменял баланс, сделав доминирование Зергов на **LT** весьма сомнительным. Сейчас среди профи чаще обсуждается вопрос о возможности противостояния Зергами хорошему Терану или Протоссу в зависимости от респондов.

2-ая **Hatchery** против другой расы

Данная стратегия основывается на том, что Зерг ставит вторую **Hatchery** на новой нычке. Плюсом является перспектива ускоренной добычи минералов и появление 2-го газа; минусом – достаточно поздний **high-tech** и широкий набор возможностей для противника – от **rush'a** до **high-tech'a**.

a. 9 рабочих – overlord
b. делаем 10-го dron'a с помощью заказа/отмены газа
c. 11 – 2-ая hatchery
d. 10 – spawning pool
e. 12 drones, далее копим ларвы на zerlings.
f. ставим sunkens, делаем zerlings после появления spawning pool по ситуации.

Используя эту стратегию, следует учитывать ее специфику. Находясь на двенад-



цати (верхний респонд), надо ставить вторую **Hatchery** так, чтобы была возможность защитить и основную базу и дополнительную. Также следует принять во внимание и расу соперника (**terran** – обычно предполагает быстрый переход в **Lair**, **protoss** – возможность постройки третьей **hatchery** после второй).

Учитывайте стратегию, избранную противником. Благодаря ослаблению sunken и удорожанию **spawning pool**, данная схема считается неперспективной на



Интернет-магазин с доставкой
e-shop
http://www.e-shop.ru
СВЫШЕ 1000 ФИЛЬМОВ
ВСЕХ ЖАНРОВ
Заказ DVD фильмов по интернету круглосуточно:
http://www.e-shop.ru
e-mail: sales@e-shop.ru
Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных
(095) 798-8627,
(095) 928-6089, (095) 928-0360
$299.99
Fushigi Yugi - The Mysterious Play - Volume 1, Suzaku (4 DVD)
$189.99 NEW X-Files: The Complete Fourth Season (7 DVD)
$85.99 Urotsukidoji: Perfect Collection (2 DVD)
$35.95 Sakura Wars
$44.99 Bubble Gum Crisis Vol.3
$35.99 NEW Братство Волка (2DVD)
$27.99 NEW Мехико Сити / Mexico City
$27.99 NEW Дракула 2000
$28.95 NEW Вирус Любви
$27.99 Сквозные ранения
$27.99 Неуязвимый
$28.95 NEW Друиды
$27.99 Доказательство жизни
ПРИ ПОКУПКЕ DVD ДИСКА ПОДАРОК! ЖУРНАЛ TotalDVD

В ПРОДАЖЕ С 29 ЯНВАРЯ



Вердикт'2001
Official PlayStation Россия:



Игра года для PS2 – Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Игра года для PS one – Alone in the Dark: The New Nightmare

Обзоры"2002



PS2 – Jak&Daxter: The Precursor Legacy и Soul Reaver 2

PS one – Hidden and Dangerous и Tony Hawk's Pro Skater 3

А также обзор российской киноппремьеры февраля: The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring

OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

«ближних» респондах – передающей инициативу врагу и ведущей (при правильной игре обеих сторон в начале партии) к затяжному противостоянию.

Zerg vs Zerg

В игре **Zerg vs Zerg** на **LT** шла борьба «гидро» и «муто» направлений. Последние стратегические и тактические идеи сделали «муто» направление более перспективным среди опытных игроков, хотя в долгих битвах оно требует хорошего навыка в управлении юнитами и стальных нервов.

a. 9 – overlord
b. 9 – Гас
c. 12 – spawning pool
d. 14 – hatchery
e. lair upgrade/zegling booster upgrade and zerlings после spawning pool
f. spire после окончания lair upgrade

В игре против гидр важно выйти вперед противника на вторую базу и использовать преимущество **zerlings+mutas** над **hydras** до появления **lurkers**. В игре mutas vs mutas нужно грамотно пережить момент, когда **mutas'ов** еще мало (использовать **scourg'ей**, возможно, построить вначале 1-2 спорки). В игре против **rush'еров** рекомендуется воткнуть на основе **1 sunken** при более позднем начале постройки **spawning pool**. В игре **mutas vs mutas** иногда полезно после занятия второй базы перейти на гидр.

Protoss

Умение играть **Protoss'ами** напоминает умение владеть тяжелым мечом. Недостаточно мобильные в затяжных сражениях против **Terran'ов** и **Zerg'ов**, **Protoss'ы** вынуждены вести неинициативную защитную игру. Это дает противнику некоторое преимущество, ибо меч – оружие нападения. Но если соперник ошибается или мастерство управляющего **Protoss'ами** достаточно велико, то удары этой расы становятся всесокрушающими. Легкость в управлении делает **Protoss'ов** привлекательными для новичков, красота защиты и нападения – привлекательными для эстетов.

Protoss vs Terran

Былое превосходство **Protoss'ов** над **Terran'ами** кануло в Лету после выхода патча **1.08b**. Увеличение времени строительства драгунов привело к значительному ослаблению **dragon-rush'а** в начале партии против **Terran'а**. Данная стратегия, позволявшая **Protoss'ам** доминировать над **Terran'ами** в версии **1.07**, сейчас приводит к победе лишь против неопытных игроков. Хороший **Protoss** должен быть осторожен и умен, играя против **Terran'ов**. Скорее уже у **Terran'а**, а не у **Protoss'а**, появилась возможность выиграть игру, пользуясь стандартными стратегиями. Основной проблемой становится то, что **Protoss'у** приходится "идти до всего». **Terran** же при выполнении правильных действий забирает инициативу и возможность выбора в свои руки. В настоящее время одной из наиболее перспективных является стратегия **dt-rush'а**. С одной стороны, вы заставляете **Terran'а** строить просветки/турретки, а с другой, ограничиваете его начальную экспансию.

Protoss vs Zerg

В версии **1.08b rush** второй базы Зерга или второй **hatchery** (если **Zerg** играет по принципу **second hatchery first**) стал очень перспективен. Часто удается если не выиграть партию, то получить очень сильное преимущество над экономикой противника. Поставив на восьмом пробе **Pylon**, а на девятом – два **gateways** около спуска со своей возвышенности, **Protoss** выигрывает намного больше, нежели когда идет с одного или двух **gateways** в какой-нибудь **high-tech**. Также очень важна разведка, дабы **high-tech** вашего соперника **Zerg'а** не стал для вас неожиданностью.

Protoss vs Protoss

Увеличение времени строительства **Dragoon'ов** сделало куда более интересным начало партии **Protoss vs Protoss**. Появились какие-то перспективы у **Rush'а** с **8-9**, смутная возможность играть через **dt** или 2-ую базу. Увеличилась важность начальных ходов, разведки и контрдействий. «**Zealots+Archons+ Templars** или **Zealots+Dragoons+ Templars** – что эффективней?» – сейчас для **BW-общественности** это основная тема для обсуждений и споров в игре **Protoss vs Protoss**.

Terran

Изменение баланса в пользу **Terran'ов** в **1.08b** сделало эту расу привлекательной для многих. По статистике 90% игр на **Gamei** проходит с участием **Terran'ов**. Широкий выбор стратегий в сочетании с хорошей наземной защитой, основанной на дальности стрельбы танков, делает эту расу одновременно и очень мобильной и очень инициативной. Пользуясь превосходством на земле, игроки, управляющие **Terran'ами**, получили в свое распоряжение возможность длительное время ограничиваться малым количеством баз (одной-двумя). Соответственно, увеличивается время, уделяемое микро, что существенно повышает его эффективность.

Застройка

Одним из основных приемов игры за **Terran'ов** была застройка



подъема на основной базе так, чтобы вражеские юниты не могли подойти к ней. Однако сильно развившиеся в последнее время **Rush-стратегии** сделали эффективность застройки сомнительной, строительство базы теперь идет по принципам дальнейшей защиты от **high-tech** врага. А в защите от начального **rush'а** теперь более полагаются на **unit control**, а не на застройку, кроме, пожалуй, респонда на «9-ти часах».

Terran vs Zerg

Прессинг, прессинг и еще раз прессинг. От **8-9 Barraks** до **Wraith-rush'а** или fast **drop'а**. Более ранние upgrades, более ранний **high-tech**, более смелые стратегические шаги. Не стоит забывать, что ошибка при атаке на Зерга и потеря всех войск будет практически равносильна поражению. Пользуйтесь слабостями противника – если тот не защищает локальные базы, убивайте их **drop'ом** 1-го или 2-ух шатлов с **marines** и **medics**.

Terran vs Protoss

Начальные удары быстрыми **Vulture** с минами в сочетании с ранней второй базой могут дать



решающее стратегическое преимущество. Застройка возвышенностей существенно поможет контролировать карту и уничтожать базы противника. А постоянный прессинг и многошатловые десанты будут изводить вашего врага, не давая ему возможности создать макроэкономику, которая поможет прорвать линию вашей обороны.

Terran vs Terran

Игра, которая требует терпения и умения. С одной стороны, нужно создать как можно более выгодную вам границу из танков и турреток. С другой – сбрасывать на противника воздушный десант, который

поможет ослабить его экономику, не давать врагу вести добычу 2-ой базы или островов. С третьей – самому иметь защиту от дропов. После достижения определенного уровня экономики (обычно 3-4 активно качающихся базы) или преимущества по войскам стоит переходить на строительство авиации. Стройте **BattleCruisers(BC) + Valkires**, если ваш оппонент активно использует **Wraithes**. Вообще, в игре **Terran vs Terran** до появления **BC** или большого количества **Wraithes** лучше избегать прямых атак, если вы не уверены в их успехе. Противник может отбить вашу атаку, практически ничего не потеряв.

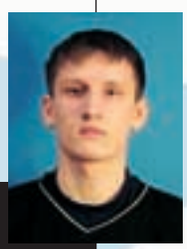
Все вышеизложенное относится к последней версии **BW**. С момента своего рождения он значительно изменился, что привело к появлению новых тактик ведения боя. Впрочем, развиваются не только сами игры.

Экскурс в прошлое

Karmapiter.blizzard.ru

Как зародился киберспорт в России? Очень просто – с первыми клубами, с первыми чемпионатами. К несчастью, самую первую волну я не застал, пропустил. Это была волна **Quake1** чемпионатов. Я попал на начало второй волны, тогда только-только появились **StarCraft** и **Quake2**. Сегодня я хотел рассказать о том, как рос и процветал **Quake2**.

Началось все с клуба **I-Real** в Санкт-Петербурге, когда там устроили неделю электронных развлечений (точную формулировку я не помню). Там была и **FIFA**, и **Quake1**, и **StarCraft**. Приехали все хорошие игроки из Москвы, турнир был очень интересным. Я уже не помню, какие там были призы, – что-то вроде материнской платы за 200 долларов и **3D** карточки с монитором.



Однако главное было не в призах – сама атмосфера соревнований уже тогда показала, что игроки становятся более профессиональными. Особенно это касалось московских старкрафтеров и питерских квакеров. Получилось так, что москвичи выиграли в **StarCraft**, а питерцы в **Quake2-FFA**. Победил лучший в то время игрок России – **Ripper [PK],** который положил начало славе клана **PK** – **Petersburg Killers**. У истоков клана стоял никому не известный человек, толком игравший только в **Quake1**. Но клан, созданный им, существует и побеждает и по сей день.

Словарик

Дроп — высадка десанта
unit control – умение управлять юнитами
Ник – прозвище
Скилл – умение, опыт
Rush – быстрая атака
Патч – дополнения/изменения
Респонд – место появления на карте
Нычка – место для добычи ресурсов
Спорка – Spore Colony
Gamei – самый популярный BW-сервер
high-tech – высокие технологии
микро — локальные действия
Портала – сайт в Интернет
AKA – Also Known As – «также известный как»

Проходил этот крупный, по тем временам, чемпионат летом. После него было еще несколько абсолютно не запомнившихся турниров. Однако зимой, в декабре, самый большой клуб Питера – «**Альфа**» – устроил чемпионат по **Quake2-duel**. Призы не очень крупные, зато хорошая организация, большой престиж и все лучшие игроки России. Турнир запомнился в первую очередь своим статусом – "**Первый Дуэльный Чемпионат России**". До него не было дуэльных турниров, поэтому честь победителю выпадала огромная. Победителем стал последователь **Ripper'a** – **Gribnic [PK].** В скором времени Грибник решил перейти в одну из первых "клубных команд" России – конечно же, клубную команду «**Альфы**». Вместе с ним в команде появился я и двое очень хороших (в будущем) игроков – **Ghost** и **PELE**. В тренировках прошла вся зима и весна, начались внутриклановые разборки, игроков в команде становилось все больше. Даже то, что на прошедшем в Москве командном турнире 3на3 победила именно команда АЛЬФА в составе Грибника, Госта и Пеле, не смогло положить конец их разногласиям. Слишком разные это были люди. В скором времени эти игроки разошлись по разным клубам, ослабив командную игру Питера, но зато подняв личный скилл. После этого произошло много событий. Сначала было противостояние московского игрока А-ха и нашего Грибника. Потом А-ху отодвинули на второй план, и началось противостояние Пеле – Грибник. Последний долгое время был лучшим. И все-таки, медленно, но верно, на первый план стала выходить звезда Киберспорта – **PELE**.

Он выигрывал чемпионат за чемпионатом. В один прекрасный момент Пеле решил войти в состав клана **PK**! До прихода Пеле клан был в анабиозе, ни один из его членов не играл в игры, у всех были свои проблемы, своя жизнь. С приходом звезды клан начал новую жизнь. Появилась команда, старики заиграли, пришел молодняк, клан ожил.

Звездной вершиной **Quake2** и его логическим завершением стали выборы 1999 года. Партия **СПС** решила поддержать молодежь вообще и, в частности, молодежь, увлекающуюся киберспортом. На призы выделили 6000 долларов, был арендован Ленинградский Дворец Молодежи (ЛенЭкспо). Все это было организовано при содействии молодой и перспективной в то время организации **ПАКК** (**Профессиональная Ассоциация Компьютерных Клубов**). **ПАКК** уже провела несколько турниров в клубах, принадлежащих членам Ассоциации. Это стало ее звездным часом, после которого Ассоциация тоже начала распадаться. Людей, организовавших ее, можно понять. Заработав деньги на рекламной акции, все устремления к продвижению самого киберспорта можно отодвинуть на второй план. Люди поняли, что им нужны деньги.

А на самом турнире **ПАКК** об этом еще никто не думал. Такого события в России еще не было, все были шокированы масштабом проведенного мероприятия и поражены крупными призами. Казалось, "вот она – карьера киберспортсмена". Начало было положено.

Quake2 умер, его место занял более профессиональный **Quake3**. Однако без **Quake2** ничего и не было бы.

Весело, ничего не скажешь. Кстати, выигравшие турнир в ЛенЭкспо StarCraft'еры призовых денег так и не увидели. Диск с игрой «Дальнобойщики» и пушистый логотип «1С» вряд ли смогли послужить достойной заменой зеленых бумажек. После этого появилась поговорка: «Здесь вам не Питер, здесь вас не обманут».

АДКП

PIRACY

LOCK

Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:
-право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
-право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
-полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ.

КАМНИ В ГНЕЗДАХ

Мясников Вячеслав
hard@gameland.ru

ВВЕДЕНИЕ

В предыдущем номере мы рассмотрели процессоры для рынка бюджетных машин. Теперь пришла очередь их «старших братьев». Два гиганта бьются за достижение производительности путем банального увеличения тактовых частот и небольших доработок ядер. У каждого своя дорога, своя маркетинговая политика, свои представления о том, каким должен быть хороший процессор. **Intel** создала совершенно новую архитектуру на 0,18-микронном ядре, благодаря которой были достигнуты фантастические частоты. Для их достижения (например, верхняя планка **Willamette** составляет порядка **2200 MHz**!) на 0.18-микронном ядре потребовалось сильно увеличить длину конвейера (**Pentium 4** имеет сверхдлинный 20-ступенчатый конвейер). А, как известно, увеличение длинны конвейера приводит к значительному уменьшению производительности. По мнению маркетингового отдела **Intel**, пользователи приобретают именно высокочастотные процессоры, а производительность при этом отходит на второй план. Ведь приставки гига-, кило-, тера- и др. просто льстят покупателю. Может быть, они от части правы, ведь, по мнению непросвещенного пользователя, чем больше частота – тем больше производительность. Если два процессора имеют одинаковую производительность и конечную стоимость, но у второго больше частота, то тут даже объяснять не нужно, какой из них будет лучше продаваться. Но **AMD** пошла другим путем. А именно – вернулась к использованию **PR-рейтинга**. Эти «частоты» не зависят от реальных частот процессоров. И теперь процессоры семейства **Athlon XP** маркируются следующим образом:

Athlon XP

Маркировка	FSB	Множитель	Реальная частота процессора
2000+	133	12,5	1,67 GHz
1900+	133	12,0	1,60 GHz
1800+	133	11,5	1,53 GHz
1700+	133	11,0	1,47 GHz
1600+	133	10,5	1,40 GHz
1500+	133	10,0	1,33 GHz

Откровенно говоря, всего несколько месяцев назад я недолюбливал **Pentium 4** и отдавал предпочтение продукции **AMD**. На это была масса причин: 1) система в сборе стоила огромных денег, а производительность была на уровне конкурента; 2) использование бесперспективного **Socket 423** – максимальная частота под этот разъем не превышает **2 GHz**, а значит, невозможен последующий апгрейд; 3) использование дорогой памяти **RDRAM**. Однако сегодня ситуация кардинально изменилась. **Intel** перешла на новый **Socket 478,** вследствие этого стал доступным последующий апгрейд процессора. Плюс к этому выход новых быстрых чипсетов, использующих дешевую, и в то же время производительную оперативную память **DDR SDRAM** (**SIS 645, Intel 845, VIA 266A**). Следовательно, компьютеры на базе процессоров **Pentium 4** стали доступны массовому пользователю. Кто из производителей окажется более дальновидным, покажет время. Но уже сейчас ясно, что частота **Pentium 4** является при покупке определяющим фактором. Помните, что большая частота процессора вовсе не означает большую производительность. Именно это я хочу доказать вам в сегодняшней статье.

Конкурентная война пошла на пользу в первую очередь нам, покупателям. Цены на процессоры падают каждую неделю, а их частоты уже достигли заоблачных высот. Младшие модели Pentium 4 значительно подешевели. Этому поспособствовала не только агрессивная политика AMD, но и скорый выход процессора Pentium 4 на новом ядре Northwood.

Нельзя упускать из виду и тот факт, что **AMD** собирается поддерживать **Socket A** еще очень долго, – следовательно, вы можете не беспокоиться за дальнейший апгрейд. Конкурентная война пошла на пользу нам, покупателям. Цены на процессоры падают каждую неделю, а их частоты уже достигли заоблачных высот. Младшие модели **Pentium 4** значительно подешевели. Этому поспособствовала не только агрессивная политика **AMD**, но и скорый выход процессора **Pentium 4** на новом ядре **Northwood**. Ядро **Northwood** взращивается по новому, 0.13-микронному техпроцессу и несет на своем борту **512 Кбайт** кэша второго уровня. Благодаря этому производительность **Pentium 4** должна немного возрасти. «А почему немного?» – спросите вы. Да потому что даже увеличение кэша второго уровня в два раза не приносит сколько-нибудь ощутимых результатов. Поэтому **Intel** заявляет, что новые **Pentium 4** будут стоить чуть-чуть дороже предшественников. В этом контексте не совсем уместна формулировка «чуть-чуть», т.к. цены на старшие модели **Pentium 4,** мягко говоря, высоки. В **Athlon XP** включена поддержка набора **SSE-команд**. Результаты деятельности этих **SIMD-инструкций** вы увидите чуть ниже.

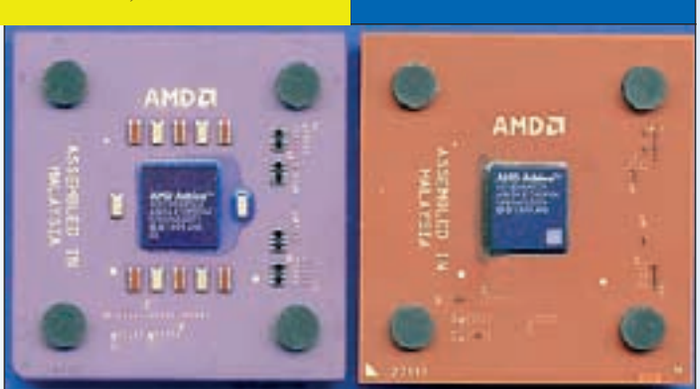




Последняя модель P4 в коробке и без нее.

Серьезные выпады в сторону процессора Pentium 4, на мой взгляд, безосновательны. Да, производительность невелика, а цена компьютера в сборе оставляет желать лучшего. Предлагаю вспомнить выпуск процессоров 386, 486, Pentium и Pentium Pro. Ничего не напоминает? Их выход также критиковался мировой общественностью. Производительность этих процессоров не сильно отличалась от предшественников. Однако каждая новая архитектура превосходила предыдущую. Родоначальником архитектуры P6 является Pentium Pro, выпущенный в ноябре 1995 г. На базе этой архитектуры выпущены Pentium II, Pentium III, Athlon и т.д., за исключением Pentium 4.

В погоне за наращиванием частот производителям процессоров также необходимо сдерживать и без того огромное тепловыделение. Ведь даже килограммовые кулеры уже не справляются со своими обязанностями. Холодными зимними вечерами можно погреться у разогнанного **Athlon**. **AMD** модернизировала свои горячие процессоры, в результате чего **Athlon XP** обладает на 20% меньшим тепловыделением, нежели его предшественник на ядре **Thunderbird**. Новые процессоры облачены в керамику и имеют пластиковый корпус. Это позволяет достигнуть более высоких частот при меньшем тепловыделении. Следует отметить, что ядро **Palomino** – это не надолго. Оно позволит немного поднять планку максимальной частоты **Athlon** без перехода на новый технологический процесс. **AMD** не собирается позиционировать **Palomino** как соперника **Northwood**. Да и не выйдет из этого ничего хорошего – **Northwood** без каких-либо кардинальных изменений может достигнуть частот порядка **6 GHz**. В качестве соперника **AMD**



Athlon XP — старый и новый.

предоставит ядро под кодовым названием **Thoroughbred**, которое будет взращиваться по 0.13-микронной технологии. Частоты **Thoroughbred** должны переваливать за **3 GHz**. Недавно **AMD** анонсировала процессор на ядре **Palomino** с частотой **1.66 GHz** (**PR 2000+**). Как мне стало известно, в японских магазинах уже начались продажи процессоров **Pentium 4** на ядре **Northwood** с частотами **2** и **2.2 GHz**, один из которых попал и к нам в редакцию.

Новые процессоры **AMD** названы **Athlon XP**. Но здесь приставка **XP** вовсе не означает **eXPerience** (опыт), как у **Windows XP**. По мнению **AMD**, эта аббревиатура означает **eXtreme Performance**, то бишь «экстремальная производительность». Сие есть хороший маркетинговый ход, ненавязчиво призывающий использовать под **Windows XP** именно процессоры от **AMD**. Еще до выпуска **Pentium 4** было известно, что этот процессор, благодаря своему удлиненному конвейеру, будет медленнее, нежели **Athlon** с архитектурой **QuantiSpeed Architecture**. На данный момент большинство программ написано именно под эту архитектуру, ставшую стандартом де-факто. И программисты вряд ли пойдут навстречу последней разработке **Intel**. Ведь в случае неизбежных ошибок в предсказании переходов процессор вынужден сбрасывать весь конвейер целиком и декодировать другую ветвь программы заново. В результате требуется дополнительное время для обработки команд.



Старый P4 Socket 423.

– Поддержка набора инструкций **3DNow! Professional** (**107 SIMD** инструкций).

– Частоты 1.33 (1500+), 1.4 (1600+), 1.47 (1700+), 1.53 (1800+), 1.6 (1900+), 1.66(2000+) GHz.

– Кэш первого уровня 128 Кбайт (по 64 Кбайта на данные и инструкции); кэш второго уровня, встроенный в ядро и работающий на его частоте, 256 Кбайт. Кэш второго уровня эксклюзивный.

– Системная шина **EV6**, ее частота составляет 133x2=266 MHz.

Игровые тесты

	Willamette	Palomino	Northwood
Quake III Arena, Fastest, 640x480x16.	269	264	293
Unreal Tournament, 640x480x16.	56	63	60
3DMark2001, default.	7600	8200	8100
DroneZ, Generic Fast, 640x480x16.	225	203	260



Athlon XP.

Сегодня мы рассмотрим процессоры **Athlon XP 2000+** (**1660 MHz**) и **Pentium 4 2000 MHz** (как на новом ядре **Northwood**, так и на старом **Willamette**). Перейдем непосредственно к спецификации процессоров.

ATHLON XP

– Кодовое имя процессорного ядра – **Polomino**. Производится по **0.18-микронной** технологии с использованием медных соединений. Место производства – Дрезден, завод **Fab30**.

– Ядро размером 128 кв. мм. Число транзисторов – 37.5 млн.

– Физический интерфейс **Socket A**.

– **Data Prefetch Mechanism** – то же самое, что и **Hardware Prefetch** у **Pentium 4.**

PENTIUM 4

– Кодовое имя процессорного ядра – **Northwood**. Производится по 0,13-микронной технологии с использованием медных соединений.

– Ядро размером 146 кв. мм. Число транзисторов – 55 млн.

– Частоты на момент написания статьи – 2000, 2200 MHz.

– **12K micro-op trace cache** – Специальный кэш, который заменяет и улучшает традиционный кэш инструкций первого уровня.

– **512KB Advanced Transfer Cache** – Кэш второго уровня **Pentium 4** интегрирован в ядро и работает на его частоте. Одной из интереснейших особенностей этого кэша является **256-bit** внутренняя шина к **L2** кэшу. Она позволяет достичь более высокой пропускной способности.

– Поддержка набора инструкций **SSE2**.

– Используется новая системная шина **Quad Pumped 100 MHz**, обеспечивающая пере-

БОЛЬШЕ НОВИНОК
TOTAL DVD
ЧЕМ В ЛЮБОМ ДРУГОМ ЖУРНАЛЕ
ЧИТАЙТЕ В ФЕВРАЛЬСКОМ НОМЕРЕ
«ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»: ОТ КНИГИ ДО ФИЛЬМА
ТРИЛОГИЯ «РОБОКОП» НА DVD
И ИНТЕРВЬЮ С ПИТЕРОМ УЭЛЛЕРОМ
ВСЕ О ПЛАЗМЕННЫХ ПАНЕЛЯХ
ПЕРВЫЙ В РОССИИ ЖУРНАЛ С СОБСТВЕННЫМ DVD-ПРИЛОЖЕНИЕМ!


ВСЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ О DVD
В ПРОДАЖЕ ЖУРНАЛ С DVD-ПРИЛОЖЕНИЕМ
Российская редакция:
119034, Москва,
Коробейников пер.,1/2, стр. 6
тел.: 245-8859
E-mail: reklama@totaldvd.ru

дачу данных с частотой **400 MHz** и передачу адресов с частотой **200 MHz**.

– **Hardware Prefetch** – **Pentium 4** может предсказать, какие данные будут востребованы прежде, чем их потребуется получить из оперативной памяти, и вкладывает их в кэш. В том случае, если данные не потребуются, это приведет к пустой трате пространства кэш памяти и уменьшению пропускной способности **FSB/memory**.

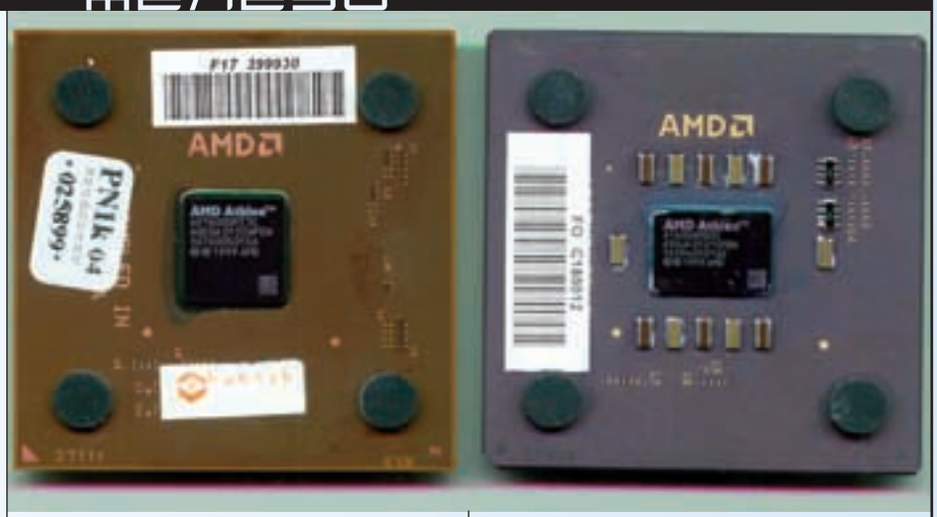
Разобравшись во всех особенностях двух абсолютно разных архитектур, можно перейти непосредственно к тестам.

КОНФИГУРАЦИЯ ТЕСТОВЫХ СТЕНДОВ

Системные платы:

1. EPoX EP-8KHA+ VIA KT266A
2. ABIT TH7-II i850

Оперативная память:



Новый и старый Athlon XP.

1. 2 x 128 MB RDRAM RIMM Samsung 800 MHz
2. 256 MB DDR SDRAM PC2100 Samsung

HDD IBM DTLA 307015 (7200 rpm)

VIDEO ASUS V8200 (NVIDIA GeForce3)

На тестовых системах была установлена операционная система **Microsoft Windows 98SE**. Драйвера **NVIDIA Detonator v23.11.** Также для полноты картины мы решили включить в тестирование **Pentium 4** на ядре **Willamette**, дабы посмотреть, каков будет прирост производительности, по сравнению с предшественником.

Процессоры: Athlon XP 2000+ (1670 MHz) и



Aufmacher.

Pentium 4 2000 (Willamette).

КОММЕНТАРИИ

Quake III Arena
До выпуска **Athlon XP** коньком **Pentium 4** являлась **Quake III Arena**. Как известно, эта популярная игра чутко реагирует на пропускную способность шины. И тут **Pentium 4** со своей **400 MHz Quad Pumped** без проблем обгонял **Athlon** с **EV6 200 MHz**. После выпуска **Athlon XP** с **266** мегагерцовой шиной и поддержкой **SSE** инструкций ситуация немного изменилась. **Athlon XP** сумел лишний раз подтвердить, что **Quake III Arena** лучше понимает интеловский **SSE**, нежели **3DNow!** от **AMD**.

Unreal Tournament
Тут основным козырем **Athlon XP** является старая оптимизированная архитектура с коротким конвейером. Из-за того что программисты пока не оптимизируют свои игры под новую архитектуру, не заметить проигрыш **Pentium 4** невозможно.

3DMark2001
Этот синтетический тест оптимизирован под **SSE2**, коим не обладает **Athlon XP**. Поэтому даже высокая производительность остальных узлов **CPU** и подсистемы памяти большого значения в этом тесте не имеет.

DroneZ
Благодаря тщательной оптимизации игры под **SSE2** и шине памяти с высокой пропускной способностью, **Pentium 4** оставляет своего главного соперника далеко позади.

Подводя итог под игровыми тестами хочу отметить, что в этом секторе ситуация зависит не столько от процессоров, сколько от игрописателей. Написание игр под более длинный конвейер **Pentium 4** требует от программистов большей кропотливости и старания. **AMD** как бы поощряет неряшливых программистов, поэтому и игр под ее процессоры должно быть больше. С другой стороны, если вы являетесь заядлым геймером, то лишние деньги лучше потратить на какой-нибудь **GeForce6**. На скорости игры это скажется гораздо более значительно, нежели покупка процессора последней модели.

Для полноты картины перейдем к тестированию процессоров в приложениях бизнес-класса.

Бизнес тесты

	Willamette	Palomino	Northwood
Business Winstone 2001	44	49	47
Countent Creation Winstone 2002	24	22	25
SYSmark 2001	189	199	204
WinZip 8.0, maximum compression	357	266	300

СПИСОК ТЕРМИНОВ

RDRAM (RAMBUS DRAM) — является новым типом памяти от компании Rambus. Intel активно использует ее в наиболее мощных системах. RDRAM является самым производительным и дорогим типом памяти. Пиковая пропускная способность составляет 3.2 Гбайт/сек.
На данный момент это единственный тип памяти, способный обеспечить Pentium 4 столь высокую пропускную способность. Именно процессор создавался под память, а не наоборот. Модули устанавливаются строго парой, и никак иначе.

DDR SDRAM (Double Data Rate SDRAM) — память с удвоенной скоростью обмена данными. Как видно из названия, пропускная способность DDR SDRAM в два раза выше обычной. Активно применяется в видеокартах и в качестве оперативной памяти. Этот тип памяти является средним как по производительности, так и по стоимости. Пиковая пропускная способность памяти составляет 2.1 Гбайт/сек.

SDRAM — самый старый и дешевый тип памяти. Имеет наихудшую производительность. Пиковая пропускная способность памяти (PC133) составляет 1.06 Гбайт/сек.

SIMD (Single Instruction Multiple Data) — термин означает, что при помощи одной команды могут одновременно обрабатываться несколько наборов однотипных данных.

SSE, SSE2, 3DNow!, MMX — наборы команд для целочисленных операций с плавающей точкой. Повышают скорость обработки мультимедиа-приложений.

QuantiSpeed Architecture — так называется архитектура ядра процессора Athlon XP. Количество ступеней у него меньше, нежели у конвейера Pentium 4.

КОММЕНТАРИИ

Business Winstone 2001
В этом тесте безоговорочно лидирует **Athlon XP**, благодаря относительно большому объему кэша. **Pentium 4** не спасает даже огромная шина памяти. Из всего этого можно сделать один вывод: в офисных приложениях скорость памяти отходит на второе место после кэша.

Countent Creation Winstone 2001
Аналогичная картина наблюдается и в приложениях для создания контента.

SYSmark 2001
Пока **SYSmark 2001** не видит **SSE** команды в **Athlon XP**. Но в скором времени ситуация должна измениться, и тогда **Athlon XP** покажет себя во всей красе.

WinZip 8.0
WinZip 8.0 поставил точку в тестировании офисных при-

ложений. Для проведения этого теста я взял директорию с игрой **Unreal Tournament** и заархивировал ее с помощью **WinZip**. Архивация проходила в наиболее «тяжелом» для процессора режиме с максимальной степенью сжатия. Соответственно, меньшее время обозначает лучшее быстродействие. В результате, **Athlon XP 2000+** с огромным отрывом вырывается вперед, оставляя своего соперника далеко позади. Также видно немалое превосходство **Northwood** над предшественником. Из этого можно сделать вывод, что объем кэша при компрессии играет первостепенную роль.

ВЫВОДЫ

Цена

С позиции цен продукция **AMD**, как всегда, вне конкуренции. Но в скором времени младшие модели линейки **Pentium 4** должны упасть за 100-долларовый порог. И это не может не радовать. Как никак, ценовая война. К тому же, при переходе на более совершенный техпроцесс цены на процессоры снижаются с еще большей скоростью.

Производительность

Как и следовало ожидать, ничего революционного флагманы обеих компаний нам не показали. К счастью, выход новых процессоров не повлек за собой смены чипсета и типа системной памяти. Гвоздем же сегодняшнего тестирования безоговорочно стал **Pentium 4** на новом ядре **Northwood**. В большинстве тестов он показал прекрасную производительность. Но и старшему **Athlon XP** есть чем похвастаться.

Соотношение сил распределилось следующим образом. В приложениях, которые ориентированы для набора инструкций **SSE2**, лидером оказывается

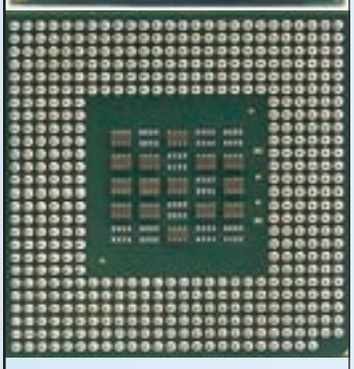


Athlon 2000+ крупным планом.

Pentium 4. Также не стоит забывать и про основной конек **Pentium 4** – обработку потоковых данных (например, **MPEG-кодирование**). А **Athlon XP** продолжает выигрывать в приложениях, требующих от процессора мощных вычислительных ресурсов. Однако в скором времени **AMD** должна перевести свои процессоры на 0.13-микронное ядро под кодовым названием **Thoroughbred**. Это позволит и дальше наращивать частоты. Скорее всего, в это ядро будет включена поддержка **SSE2** набора команд. И там, где **Pentium 4** занимает (пока!) лидирующие позиции, его положение может резко пошатнуться. Однако **Intel** заранее приготовила ответный удар. Весной планируется перевод **Pentium 4** на более скоростную процессорную шину **Quad Pumped Bus**, работающую на частоте **533 MHz**. Поэтому предсказать баланс сил пока невозможно – время рассудит.

В погоне за наращиванием частот производителям процессоров также необходимо сдерживать и без того огромное тепловыделение. Ведь даже килограммовые кулеры уже не справляются со своими обязанностями. Холодными зимними вечерами можно погреться у разогнанного Athlon.





Northwood — вид спереди и сзади.

Перспективность

В этом секторе тоже лидирует AMD. Даже готовящиеся к массовому производству **Thoroughbred** подходят для **Socket A**. Купив систему на базе процессора от **AMD**, вы еще очень долго сможете не менять материнскую плату, при этом постоянно меняя свой устаревший процессор на более современный. Как я уже говорил, **Intel** планирует весной перевести **Pentium 4** на более быструю шину. Вследствие этого, потребуются псевдоновые чипсеты – значит, придется менять и материнскую плату.

Итог

Можно расслабиться, потому как все идет своим чередом и реки вспять не повернулись. Если вас интересует мое мнение, то мне больше нравится **Pentium 4,** но куплю я все равно **Athlon XP** – поскольку решающим фактором для меня является соотношение цена/качество.

e-shop
http://www.e-shop.ru
ЗАВЕДИ СЕБЕ РОБОТА


Заказы по интернету - круглосуточно
e-mail: sales@e-shop.ru
ПРИ ПОКУПКЕ НАБОРОВ НА СУММУ 350$ ПОДАРОК! ФУТБОЛКА ОТ LEGO
(095) 798-8627, (095) 928-0360, 928-6089

Wizardry 8

Онлайн: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5880

Лев Емельянов
lev@gameland.ru

ЛАГЕРЬ UMPANI

Попасть сюда можно через локации "Дорога на Арнику" и "Северная Пустошь". Идите прямо в Вербовочный Центр, где сержант Балбрак запишет вас и выдаст Пропуск 1 уровня. Первое задание: пройти тренировочную полосу препятствий у сержанта Раббла. Идем в северную часть карты, показываем пропуск, СОХРАНЯЕМСЯ и преодолеваем препятствия (плавание, прыжки, драка с куклами); лучше сохраняться после каждого удачного действия. Пройдя испытание, возьмите у выхода Пропуск 2 уровня, используйте его на дверном замке и возвращайтесь к Балбраку.

Второе задание – принести что-нибудь, стопроцентно принадлежащее **T'Rang**, чтобы подтвердить, что эти пауки окопались на Утесе Мартена. Дополнительная просьба – узнать, что случилось с разведчиком по имени **Rodan Lewarx**, посланным выяснить, где расположен лагерь Рапаксов (это намек на альтернативную концовку игры, которой пока можно не забивать себе голову). Кроме того, вам разрешат экипироваться – идите в Интендантскую Службу, получите кредит и купите у Кунара все, что душа пожелает. Еще можно зайти в казарму и порыться в сундуках. Если лапа Тиренга, подобранная во дворе замка на Утесе Мартена, при вас, отдайте ее Балбраку – получите 40.000 XP на брата и Пропуск 3 уровня.

Затем идем прямо на север, к Главной Цитадели, открываем карточкой дверь и попадаем в...

ПЕЩЕРЫ ГОРЫ ГИГАС

На верхнем этаже находится компьютер, управляющий системой **EWAXX**, но чтобы воспользоваться им, нужен Пропуск 5 уровня. Проходим к лифту и спускаемся.

Эта пещера достаточно большая, но по правилу правой руки она обходится элементарно. Я пометил на карте блоки («альфа», «браво» и т.д.) и склад (**Storage**), так что смотрите на указатели, и все будет OK (на всякий случай: **Alpha** – это вход). В северной части есть плита в полу (**Press**) — положите на нее что-нибудь тяжелое, и чуть южнее откроется проход на запад в маленькую комнату с подарками. В подземелье также есть область, обозначенная как **Unexplored Area**. Указатель сообщает, что там пропало много солдат. Можно сходить туда за опытом и шмотками, но никакой сюжетной нагрузки эта территория не несет. Люк, ведущий к озеру, помечен на карте как "**Open**". Наша цель – лифт, ведущий наверх (**To Training Area**). Вставляем в дверь Пропуск 3 уровня и едем в...

ВЕРХНИЕ ПЕЩЕРЫ ГОРЫ ГИГАС

Обходим все комнаты, собирая добро (в частности, в комнате персонала – **Personnel**). На севере, за Бараками, течет целебный источник (**Healing**). Чуть западнее – каменная стена, которая рассыплется, когда вы на нее кликнете. В комнате за ней – ракеты. У входа на Базу (**Base Command**) вам встретится ВЕСЬМА опасный Лорд Моракс. Используйте всю доступную партии защиту от магии.

В комнате, помеченной как **Humpawhammer**, – телепортер в запертый дом на дороге в Арнику. Слетайте туда, возьмите классную лютню с заклинанием "**Heal All**", откройте дверь изнутри (теперь вы сможете быстро и без проблем путешествовать между этими территориями) и возвращайтесь обратно.

Примерно в середине локации, на подходе к тренировочному участку, стоит машина, дающая доступ к обучению (**Machine**). Когда вы вставите в нее свой Пропуск, выяснится, что аппарат испорчен. Зайдите сзади и кликните на проводах в такой последовательности: зеленый, голубой, желтый. Теперь еще раз вставьте карту, и вам прикажут идти в оружейную (**Gunnery**), где партию поджидает **Sergeant Rubble**. Возьмите ракетницу и потренируйтесь на куклах. Затем идите на север, в секцию **Covert Ops**. Цель: уничтожить 5 монстров и собрать 5 флагов. Из 5 указанных монстров наибольший интерес представляют Моракс и Джинн – первого довольно трудно завалить, а из второго вывалится Глаз (компонент для артефакта "Невесомая Броня"). Покончив с противниками и собрав флаги, выходите через дверь с синей лампочкой (**Exit**) и идите наверх, к Балбраку.



ВЕРХНИЕ ПЕЩЕРЫ ГОРЫ ГИГАС


ПЕЩЕРЫ ГОРЫ ГИГАС

ЛАГЕРЬ UMPANI

Сержант поздравит вас (**50.000 XP**), даст пропуск 4 уровня и ознакомит с новым заданием. **Umpani** стало известно, что на базе Мууков в Арнике есть устройство, сходное с **Astral Dominae** (речь идет о **Chaos Moliri**). Но отбирать его силой слонопотамы не хотят. Вам дадут вежливое письмо с предложением альянса, подписанное самим Генералом Ямиром (улавливаете аналогии с политикой **T'Rang**?), и строго-настрого прикажут НЕ ПРИМЕНЯТЬ СИЛУ. Здесь нужно пояснить один момент. Суть квеста в том, чтобы ЗАБРАТЬ у Мууков артефакт – отдавать его **Umpani** вовсе не обязательно. Еще важный момент: у вас должен быть при себе поддельный **Astral Dominae** (брошенный Чернокнижником на Болоте), иначе выполнить эту миссию мирным путем не получится. Идем в Арнику.

АРНИКА

Идите к базе Мууков, кликните на стене у входа и отдайте письмо появившейся голограмме. Вас пригласят внутрь. Руководитель **Screg** принимает предложения альянса и предлагает героям осмотреть артефакт, хранящийся на первом этаже, в соседней комнате. Расспросите Скрега о его теории, гласящей, что **Chaos Moliri** – один из трех предметов, необходимых, чтобы совершить Восхождение. 2 других артефакта тоже находятся на Доминусе. И Мууки прибыли сюда, чтобы проверить эту теорию. Наивные... Итак, идем в соседнюю комнату, СОХРАНЯЕМСЯ, берем Сферу, – тут же появляется взвод охраны с требованием прекратить безобразничать. Залезайте в **Inventory**, доставайте оттуда фальшивую **Astral Dominae** и ставьте ее на место похищенной **Chaos Moliri** – охрана испарится.

Скрег предложит вам взять в команду исследователя из их экспедиции – речь идет о типе по имени **Urq**, который находится на втором этаже. Это неплохой псионик, но он наотрез откажется идти в локацию, где расположен лагерь **Umpani**. А вам нужно именно туда – с докладом к Балбраку.

ЛАГЕРЬ UMPANI

Балбрак доволен – герои получают по **160.000 XP**. Он приказывает вам отправляться на встречу с Генералом Ямиром. Партия получает Пропуск 5-го уровня и узнает, как общаться с компьютером **EWAXX: Login – STORM**, **Password – BIGBADMAMA**. Отправляемся в Верхние Пещеры (северная часть локации: **Base Command – Quarters**).

По дороге можно пообщаться с компьютером и как следует расспросить его. В частности, можно услышать про знакомого нам еще по **Wizardry 7 Rodan Lewarx**.

ВЕРХНИЕ ПЕЩЕРЫ ГОРЫ ГИГАС

Генерал посылает вас на остров **Bayjin**, чтобы спасти сержанта **Glumph**, командированного туда несколько недель назад. Берем Пропуск 6-го уровня, снова идем к сканеру (**Machine**). Открывается дверь в секцию **U.T.U. Training Area** – здесь обучают водолазов. Раббл приказывает надеть акваланги (экипировать их в один из слотов "Разное") и попробовать походить под водой. Имейте в виду – огненные заклинания там не работают. По-

сле инструктажа можно отправляться на юг – через подводный проход на Бейджин. В этот момент **Vi Domina**, если она еще с вами, покинет партию.

Подводный путь состоит из двух частей. Первая не представляет никакой сложности – следуйте единственной дорогой на юго-восток и берегитесь псиакул, очень неприятных тварей.

БЭЙДЖИНСКАЯ ОТМЕЛЬ

Вторая локация намного серьезней. На широкой площадке, сразу за выходом из туннеля, вас ждет **Nessie – 800** с лишним HP, почти полный иммунитет к магии, а сама убивает героев с одной атаки... Я советую поступить так: кастуем на партию всю имеющуюся защиту и заклинание «Хамелеон», СОХРАНЯЕМСЯ, аккуратно спрыгиваем вниз и крадемся вдоль правой стены, прячась за камнями. Чтобы "запрыгнуть" в туннель наверху, нужно встать в струю пузырьков, поднимающихся из каменной розетки на дне. Если повезет, Несси обнаружит вас уже в коридоре, уходящем на запад. Пара раундов боя – и вы вне пределов ее досягаемости... В туннеле подберите кусок коралла (**Coral**), в затонувшем корабле спрятан сундук с подарками.

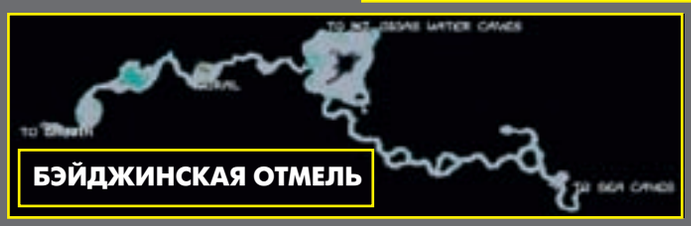
БЕЙДЖИН

Проходим по песчаной косе и заходим в тюрьму (**Jail**). Освобождаем сержанта, который ужасно ругается, обвиняя Генерала в провале миссии, и берем его в партию. В соседней камере – умирающая **Janette**, последний оставшийся в живых член экспедиции с планеты **Guardia**. Оказывается, место действия предыдущей серии **Wizardry** – одна из колоний Хайгарди, основанная, чтобы хранить **Astral Dominae**. Как известно, артефакт был похищен Чернокнижником, и в погоне за ним хранители направились на Доминус. Но на подлете корабль был сбит, и экспедиция погибла. Вы должны остановить **Dark Savant'a** и совершить Восхождение. Если вы найдете их разбившийся звездолет, это может помочь вычислить местоположение Чернокнижника.

Возьмите **Helazoid Pendant** и **Helazoid Banner** – этот флаг нужно отдать Лорду Браффиту в Арнике. В награду вы получите опыт, деньги и интересную информацию о **Vi Domina**. Оказывается, ее семью всегда называли "Хранителями Ключа". А когда родители девушки погибли в результате странного несчастного случая, объявился **Dark Savant** и увел ее...

Осмотрите остров. В хижинах вы найдете вакуумный насос, сломанный бластер и скотч, а на разбитом корабле (**Crushed Ship**) – черный ящик. Здесь пасется довольно много монстров, но в хижинах можно спать без опаски. Туннель, ведущий к Болоту, начинается на южном побережье (**Exit**). В одной из хижин лежат 8 аквалангов (**Scuba Gears**) – на тот случай, если вы прибыли сюда этим туннелем. Под воду придется лезть в любом случае – путь к Гробнице Мартена проходит через логово Несси...

Но сейчас первостепенное дело – вернуть домой спасенного сержанта, так что если у вас есть маги с портальным заклинанием, телепортируйтесь на Гору Гигас.





ВЕРХНИЕ ПЕЩЕРЫ ГОРЫ ГИГАС

Генерал доволен – герои получают по **400.000 XP**! Но его последнее задание переходит все границы. Оказывается, T'Rang слишком быстро размножаются и благодаря этому одолевают **Umpani** – на каждого нового бойца пауки выставляют десяток! Сам процесс происходит на корабле **Nargisst**, а оттуда молодняк как-то переправляется на планету. Запеленговать корабль невозможно, но можно попытаться уничтожить его, нарушив цикл размножения. Генерал дает пульсовую отмычку (помните, мы уже находили одну такую в подземелье Утеса Мартена). Вы должны залезть в логово тиренгов, найти транспортер, разрушить его и тем самым уничтожить корабль.



ВНИМАНИЕ! Если вы выполните эту миссию, то бесповоротно испортите отношения с расой **T'Rang** и отрежете себе путь к одной из альтернативных концовок игры (установление мира между **T'Rang** и **Umpani**). Однако лично я ее выполнил, о чем ничуть не жалею.

УТЕС МАРТЕНА (НИЖНИЙ УРОВЕНЬ)

Заходим в подземелье через люк позади замка, идем к компьютеру (**Nargisst**), высыпаемся, кастуем на себя все защитные заклинания, СОХРАНЯЕМСЯ и обращаемся к машине. Nargisst докладывает, что скорость размножения в норме, скорость телепортации в норме, напряжение в норме и т.д. Кликните на слове "энергия" (или напечатайте **Power Flow**). Компьютер скажет, как понизить или повысить энергию. Прикажите повысить энергию (**INCREASE**) – и тиренгам конец. Телепортер перегружен и отрубается. Корабль моментально переполняется молодняком, капитан **T'Alzar** пытается связаться с Зантом, но сеанс длится недолго, система жизнеобеспечения отказывает... В общем, на орбите все погибают. Конец связи. Задание выполнено. **100.000 XP** на брата.

Теперь – пара слов о том, как выжить после столь успешной диверсии. Все **T'Rang** немедленно становятся враждебными, в том числе и **Z'Ant**, а это очень крепкий парень, больно бьющий и практически нечувствительный к магии. После нескольких попыток забить его, я прибегнул к простому, но эффективному трюку – бегству. Сразу после включения боевого режима, я начал двигаться в сторону выхода, и после 3-4 раундов **Z'Ant** отстал – похоже, монстры привязаны к определенным участкам локации. Если же ваша пар-

тия достаточно крута, чтобы очистить Нижний Уровень Утеса, то не пропустите комнату, отмеченную на карте как MindBlast. Код к цифровому замку можно узнать из бумажек, периодически выпадающих из убитых тиренгов: "**- -0**", "**-4-**", "**7- -**" (последняя выпадет из Санта). Итого получается **740** – набираем этот код из трех левых цифр замка, и дверь открывается. Внутри находится сверхсекретная разработка — жезл, кастующий **Nuclear Blast**. На компьютере можно прочесть отчет, что проект завершен и теперь **Umpani** не поздоровится. Наивные...

ВЕРХНИЕ ПЕЩЕРЫ ГОРЫ ГИГАС

Генерал Ямир в восторге – **500.000 XP**. С **T'Rang** покончено, но миссия **Umpani** еще не выполнена. Следующая мишень – **Dark Savant**. Последнее задание великолепно в своей четкости и простоте – добыть **Destinae Dominus** и доставить все три артефакта на **Ascension Peak**.

Destinae Dominus находится в Гробнице Мартена, а путь туда проходит под водой, мимо Несси. Опять надеваем акваланги и возвращаемся на Бейджинскую отмель – или через **Bayjin**, или через пещеры, ведущие от Горы Гигас.

БЭЙДЖИНСКАЯ ОТМЕЛЬ

На этот раз нам нужно в коридор, ведущий на юго-восток, к Морским Пещерам. Прокрадитесь в боевом режиме вдоль стены и встаньте в поток пузырьков, поднимающихся со дна.

МОРСКИЕ ПЕЩЕРЫ

Выйдя из воды, поверните направо и идите вдоль берега. В пещере чуть поодаль возьмите леску с крючком (**Hook & Line**). Выходите из пещеры и идите по берегу в другую сторону. На северном побережье вы найдете кувалду (**Hammer**), а на западном – доску (**Plank**). Теперь заходите внутрь горы через северный вход, идите к дыре в полу (**Trap**), прыгайте вниз и идите к месту с дырой в потолке (**Hole**).

Используя леску с крючком, поднимитесь наверх, СОХРАНИТЕСЬ и убейте Хранителя Склепа. Затем идите в юго-восточную часть и обыщите валяющихся там скелетов. У одного из них должен быть ключ от гробницы Мартена (**Key**). Идите в сторону гробницы (**Tomb**), заранее приготовьте найденную на берегу доску и используйте ее, когда начнете скользить вниз к провалу – доска ляжет поперек щели и послужит мостиком.



УЩЕЛЬЕ РАПАКСОВ

Откройте дверь ключом, взятым у скелета, – и вы наконец-то увидите призрак безумного Мартена. На вопрос, кто вам нужен, отвечайте: МАРТЕН (**MARTEN**). На вопрос, что вам нужно, отвечайте: ЗНАНИЕ (**KNOWLEDGE**). Поговорите с ним, этот бедняга может рассказать много интересного. В украденном им артефакте заключены все знания мира – это сводит с ума любого, в чьих руках находится **Destinae Dominus**. Вы в очередной раз услышите, что героям предстоит сразиться с Чернокнижником – это вечное столкновение Добра и Зла, хотя... вы можете оказаться и на одной стороне с ним (намек на еще одну альтернативную концовку игры).

В конце разговора вы получите **Destinae Dominus** и **Sea Gate Cave**. Как только это произойдет, персонажи дружно сойдут с ума. Чтобы вернуться к нормальному состоянию, уберите артефакт в рюкзак того героя, у которого на голове Шлем Ясности (полученный у Шамана в Тринтоне). Откройте ключом дверь к северу от провала, разбейте кувалдой кирпичную стену и выходите.

Чтобы попасть на Пик Восхождения, нужно прорваться через Замок Рапаксов, путь к которому лежит через Горную Пустошь и Ущелье Рапаксов. От Арники или лагеря **Umpani** отправляйтесь через Северную Пустошь на северо-восток и переходите мост.

ГОРНАЯ ПУСТОШЬ

На горе к северу от входа в локацию вас поджидает **Bela** – колоритный крылатый тип, у которого можно выведать ОЧЕНЬ много интересного. Оказывается, он уже давно поджидает героев. Bela проделал долгий путь, преследуя Чернокнижника, и это место – самое безопасное для важного разговора. Его история тесно переплетена с историей Космической Наковальни – пером Космических Лордов, которым они пишут судьбу Вселенной (это намек на 5-ю серию **Wizardry – The Bane of the Cosmic Forge**). Космическая Наковальня была надежно спрятана на Космическом Круге (**Cosmic Circle**) – до произошедшего много лет назад инцидента, когда один колдун попытался украсть ее. Попытка окончилась воистину ужасно для святотатца, но именно с этого момента **Dark Savant** начал свою охоту за **Astral Dominae**. **Bela** видел тысячи миров, порабощенных Чернокнижником, он знает, что тот не так прост, как кажется на первый взгляд, и что за ним стоит не просто зло, но нечто большее. Впрочем, у Белы есть и собственные интересы в отношении Космического Круга... Единственный способ проверить его гипотезу о Чернокнижнике – дать тому возможность проникнуть на **Cosmic Circle**, и там все тайны откроются с помощью Космической Наковальни. А теперь к делу – **Bela** просит помочь ему выяснить, кто же такой **Dark Savant** на самом деле. Если **Bela** ошибается, вы вместе убьете Чернокнижника на Космическом Круге. Вы согласны? Ведь **Bela** не может воспользоваться услугами могущественных рас **T'Rang** и **Umpani**, потому что те слишком жаждут смерти Чернокнижника. Конечно, мы согласны...

После этого следует уже привычный инструктаж: обезвредить бомбу в Арнике, собрать три артефакта, подняться на **Ascension Peak**, а там... там вся честная компания наконец-то встретится.

Находящийся неподалеку проход на Пик Восхождения – тупик, полный злобных Рапаксов, не стоит туда даже и соваться.

В южной части локации вы увидите пе-



ГОРНАЯ ПУСТОШЬ

щеру, в которой несколько Братьев Ли отбиваются от Рапаксов. Помогите монахам, и их предводитель Ансельм (**Anselm** – настоятель того самого Монастыря, с которого начинается игра) тоже кое-что расскажет. Появление Черно-книжника, о котором в древних пророчествах нет ни словечка, превратило Восхождение из праздника в кошмар...

При желании, можно сходить в Юго-Восточную Пустошь (**To South-East Wilderness**). В центре этой локации находится храм – единственное место, где можно раздобыть Сердце Волшебницы. Кроме того, в ее восточной части находится проход в локацию «Прогалина на Пустоши».

А сюжет игры ведет на северо-восток – в Ущелье Рапаксов (**To Rapax Rift**).

УЩЕЛЬЕ РАПАКСОВ

Довольно неприятное место – везде лава, падение в которую обычно кончается плачевно, узкие переходы и тучи монстров. Если сразу пойти на северо-запад, то вы придете к тюремной камере, где заперт **Rafe**. Он очень рад, это его единственный шанс на спасение. Если вы поможете узнику, **Rafe** расскажет, как попасть к алтарю демонессы **Al-Sedexus**. Он – один из ее бывших последователей, предназначенный в жертву Лавовому Лорду, и на его теле поставлен специальный знак. Для того чтобы удалить этот знак, нужен Посох Праха (**Staff of Ash**). Указанный посох находится рядом с покоями Старшей Жрицы, от которой лучше держаться подальше...

Возвращаемся ко входу в локацию и идем на северо-восток – там находятся еще 3 запертые камеры. В них сидят узники, которые не убегут, даже когда вы отопрете их клетки. Проходим на запад по навесному мосту и оказываемся в красном коридоре, ведущем на север. Зачищаем помещения по обе стороны коридора и берем **Sanctum Key** (вторая комната справа) и похожий на ключ посох **Flamequencher**, от которого веет холодом (не продавайте его!!!). В конце красного коридора – рычаги, отпирающие камеры с узниками (**Levers**). Возвращайтесь и спускайтесь по северо-западному склону. В туннеле, ведущем вниз и на восток, – запертые камеры с трупами. Еще один туннель ведет на запад. Когда вы войдете в него, произойдет землетрясение и откроется щель, полная лавы. Толкните ближайшую колонну (**Column**) и пройдите по ее обломкам через серию красных коридоров к телепортерам (**Teleporters**).

Прыгаем в северный телепортер, который переносит героев в восточную часть карты, отпираем дверь ключом **Sanctum Key**, открываем и обезвреживаем панель справа и убиваем **High Priestess** в дальнем зале. Обшариваем сундуки, берем Манящий Камень (**Beckoning Stone**), возвращаемся к порталу.

Идем вниз (на юг) и приходим к огненному павильону, внутри которого можно разглядеть посох и ключ (**Staff + Key**). СОХРАНИТЕСЬ и используйте **Flamequencher** на замочной скважине. Появится **Lava Lord** (**643 HP**) со свитой Огненных духов. Я лично вызвал трех элементалей, которые без проблем забили супостата. Забираем Посох Праха (**Staff of Ash**) и **Rift Key** и возвращаемся к Рейфу. Передаем ему через решетку посох и открываем камеру: поворачиваем левый рычаг направо, средний – вниз, правый – налево. По **100.000 XP** на брата! **Rafe** расскажет, что врата, ведущие к демонессе **Al-Sedexus**, находятся за алтарем. Но открыть эти врата способен только ее личный монстр, вызывать которого можно с помощью **Beckoning Stone**.

Возвращаемся к телепортерам и прыгаем в восточный. Подходим к воротам, СОХРАНЯЕМСЯ, вставляем камень в



гнездо — и сверху сваливается крылатый **El Dorado.** Магия его практически не берет, дело решают герои-бойцы и вызванные элементали. Убив монстра, проходим в зал, где нас ждет сама **Al-Sedexus**. Она предлагает пройти в Замок Рапаксов и стать ее Послушниками (**Templars**), после чего исчезает. Идем по северной дорожке во Двор Замка Рапаксов (**To Rapax Courtyard**).

ДВОР ЗАМКА РАПАКСОВ

Зачищаем локацию (оба этажа), забираем подарки и проходим в Замок.

ЗАМОК РАПАКСОВ – ГЛАВНЫЙ УРОВЕНЬ

Приготовьтесь на первых порах к тяжелым боям. Первый поворот направо приведет к кузнецу Ferro, который изготовляет артефакты на заказ. Вот их рецепты:

Mirror Armour – серебряная руда (шахты), обсидиан (Ущелье Рапаксов), амулет **Locket of Reflection**.

Vampire Chain – крыло летучей мыши-вампира, цепь (тюремная камера в Ущелье Рапаксов), сердце волшебницы (храм в Юго-Восточной Пустоши).

Ivory Blade – рог хогара, кусок коралла (Морские Пещеры), колечко **Ring of Protection**.

Ferro расскажет, что недавно были захвачены два лазутчика – **T'Rang** и **Umpani**. Возможно, вам предстоит их пытать (очередной намек на альтернативную концовку игры). Если пройти чуть западнее от того места, где стоит **Ferro**, вы найдете банку с маринованным мясом тринни. Принесите ее кузнецу, и тот даст **Armoury Key**. Идите к лифту (**Lift**), поднимитесь наверх, откройте дверь полученным ключом и возьмите еще один **Brilliant Helm**!

Главная задача сейчас – как можно скорее стать Темпларом, чтобы избежать бесконечных сражений. Идем к северу (т.е. налево от входа), берем в большом зале драгоценное колечко (**Ring**), поднимаемся на галерею, где стоит **Surdan**. Отвечаем "Да" на его вопрос, проходим в открывшиеся ворота и идем к Рапаксу по имени **Al-Adryian**. Вы должны пойти в Храм Инициации и сказать там, что это он вас послал. Цель – собрать три предмета костюма **Canezou**. Спускаемся на галерею, идем к Рапаксу **Saydin**, в ответ на его вопрос называем имя **Al-Adryian**, платим около 9.000 золотых и проходим. Берем ключ – Знак Послушника, идем к желтому светящемуся камню в центре зала — и пол опускается. Дергаем за рычаг, убиваем элементалей и отвечаем на загадку Первой Демонессы: Плоть или Кожа (**Skin** или **Flesh**). Берем из центральной колонны плащ и спускаемся вниз. Опять дергаем рычаг, убиваем элементалей и отвечаем на 2-ю загадку: Мозг или Разум (**Brain** или **Mind**). Берем из колонны шлем, опускаемся, дергаем рычаг, убиваем элементалей и отвечаем на 3-ю загадку: Сердце (**Heart**). Берем кинжал, одеваем одного из героев в шлем и плащ, даем кинжал ему в правую руку. Заходим в телепорт, возвращаемся в верхний зал и идем к **Al-Adryian**.

Получив 2 бутылки Темного Нектара, идите по коридору направо. Используйте Знак Послушника на кнопке у решетки, проходите к алтарю и используйте на нем Нектар. Отвечайте на вопросы **Al-Sedexus** теми же словами и в том же порядке, в каком вы отвечали ее прислужницам. В качестве жертвы выбирайте героя в костюме **Canezou**. Потом – долгий сон и пробуждение. Отныне вы – Темплар, и Рапаксы становятся вашими друзьями. А что касается **Al-Sedexus**, то ее вы всегда сможете найти на Утесе (запомним это!). В западной части Дворца есть портал на Пик Восхождения, но туда нам пока рано – вначале нужно обезвредить бомбу Черно-книжника. Прежде чем отправляться на верхний этаж, есть смысл заглянуть в под-

вал (лестницы, ведущие вверх и вниз, расположены по трем углам карты).

ЗАМОК РАПАКСОВ – ПОДВАЛ

Перебейте отравленных рапаксов, обыщите комнаты и украдите ключ у пьяного Констебля. После этого идите на верхний уровень по юго-западной лестнице.

ЗАМОК РАПАКСОВ – ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ

Архитектура этой локации очень запутанная, поэтому на карте, которую я сделал, для удобства НЕ ПОКАЗАН верхний ярус (крыша). Следуйте сначала в восточном направлении, а затем – на север и чуть-чуть на запад. В кабинете Констебля можно открыть сейф украденным внизу ключом (**Constable Key**).

В северо-восточной части карты выходите на крышу. Встаньте на круг (на возвышении) и возьмите ключ от решетки. Здесь, на крыше, находится Королевский Зоопарк. Именно тут можно раздобыть Яйцо Пикуса – компонент артефактного топора. На южной стене ограды зоопарка – рычаг, открывающий все клетки. После битвы со зверюшками подберите **Zoo Shed Key** (открывает дверь в комнату с подарками). Обойдите клетку, где сидели огненные скорчеры, пройдите по голубому коридору, — вы выйдете к Игровой Комнате Принца. Взломайте дверь, возьмите кукольные перчатки и штаны – их можно использовать как доспехи для героев-фей. Позади статуи есть ключ – поверните его, а затем толкните статую. Прыгайте в отверстие под отодвинувшейся кроватью, и вы попадете в покои Короля. На столе – планы завоевания всей планеты, вполне реалистичные, учитывая союз Рапаксов и Чернокнижника.

Берем Ключ Короля (**King Key**). Выходим из комнаты, идем по красному коридору в восточном направлении и приходим к покоям Королевы (**Queen**). Берем Квиток Королевы и плеть. В соседней комнате – неработающий портал в Арнику и запертая дверь. Идем в сокровищницу (**Treasury**). На восточной стене – крошечная скважина (**Keyhole**). Вставьте туда Ключ Короля – откроется проход к телепортеру в Башню Чернокнижника. Ставьте портал и переноситесь туда.

БАШНЯ ЧЕРНОКНИЖНИКА

Ваша задача – обезвредить бомбу. Для этого нажмите на приборной панели квадрат и треугольник. При этом герой, выбранный Темпларом, будет проклят – это последствие посвящения **Al-Sedexus**. Из башни есть телепорт в Арнику, но лучше вернуться в Замок через собственный портал — чтобы снять проклятие, придется убить демонессу.

Проходим через Двор Замка Рапаксов и выходим в Ущелье.

УЩЕЛЬЕ РАПАКСОВ

Идите в пещеру, вход в которую охранял **El Dorado**, СОХРАНИТЕСЬ, заговорите с **Al-Sedexus**, и она нападет. **ВНИМАНИЕ!** Демонесса будет вызывать на помощь Templaров, но вы НЕ ДОЛЖНЫ их убивать, т.к. в этом случае вас опять ждут бесконечные бои со всеми Рапаксами. Лучше всего парализовать или заморозить миньонов, убить **Al-Sedexus**, а затем, не выходя из боевого режима, покинуть локацию.

ЗАМОК РАПАКСОВ – ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ

В комнате, примыкающей к **Treasury**, есть стенной сейф (**Safe**). Используйте Квиток Королевы на вертикальной трубе, примыкающей к стене справа от этого сейфа (прямоугольное углубление), и возьмите Ключ Королевы. Возвращайтесь в ее покои, открывайте этим ключом запертую дверь (рядом с темным порталом), берите Металлический Жезл и активируйте портал в Арнику. Затем идите на восток, откройте Ключом Королевы дверь наверх (**QK**), выйдите на крышу и вернитесь по ней на Главный Уровень Замка – к Порталу, ведущему на Пик Восхождения.

ПРОГАЛИНА НА ПУСТОШИ

Посещение этой локации необязательно. Если вы до конца выполнили свои союзнические обязательства перед **T'Rang** или **Umpani** (и соответственно, насмерть поссорились с другой расой), то делать там просто нечего – отправляйтесь прямо на Пик Восхождения. Но если вы помогли и тем, и другим, но не выполнили их последние поручения, связанные с разрушением звездолетов, то у вас будет возможность помирить старых противников.





Обойдите все палатки и найдите Короля. Он поручит вам допросить пленников (выяснить, знают ли они о союзе Рапаксов с Чернокнижником) и даст ключ. Тюрьма (скорее, клетка) находится в северной части локации. Откройте ключом первую дверь, двери камер придется взламывать. Вам предстоит узнать у тиренгов координаты корабля Чернокнижника и выстрелить по нему ракетой **Umpani**. Впрочем, лично я этого не делал, поэтому от дальнейших указаний воздержусь.

В любом случае, скажите Королю, что пленники ничего не знают об альянсе – тогда он их пощадит.

ПИК ВОСХОЖДЕНИЯ

В центре локации – большой фонтан со статуями трех рас, населяющих Доминус, – Хайгарди, Тринни и Рапаксов. Уходящая на юг тропа, перегороженная каменным обвалом, ведет в локацию Горная Пустошь, но если вы перелезете через завал, то возвращаться обратно придется через портал в Замке Рапаксов.

Идите на северо-восток. Вскройте замок (**Lock**), поговорите с Амитом и заплатите сумму, которую он просит. После этого гигантский **Pee Wee** поможет героям в нескольких боях. В конце пути будет храм, где партию встретит **Aletheides** и задаст загадки про **Destinae Dominus**. Ответы: знание (**Knowledge**) и человек/хайгарди (**Man/Higardi**). Пройдите в открывшийся портал, поставьте артефакт на пьедестал и вернитесь через телепортер в центр локации.

Теперь идите на северо-запад. Вас ждет бой с армией Рапаксов, их Принцем и... дочерью **Al-Sedexus** и того героя, которого вы выбрали "жертвой" (у меня это была героиня, хм...). Покончив с ними, идите дальше, по ущелью и через пещеры, уничтожая монстров (здесь они все, как на подбор, боссы, включая кошмарного **Furor**). В конце пути будет храм, в котором нужно оставить **Astral Dominae**. Ответы на загадки Элсидеса: жизнь (**Life**), Фанзанг (**Phoonzang**).

Вернувшись к фонтану, отправляйтесь на юго-запад. По пути вам встретятся весьма неприятный **Souleater** и джинны. Ущелье приведет к храму, где надо оставить **Chaos Moliri**. Ответы на вопросы: перемены (**Change**) и Чернокнижник (**Dark Savant**).

Возвращайтесь к центральному фонтану, идите на северо-запад (как к **Astral Dominae**), но на первом перекрестке сворачивайте на северо-восток. Вы придете к порталу на Космический Круг (**Portal**). После скриптового разговора с Чернокнижником сохраняйтесь и прыгайте в телепортер.

КОСМИЧЕСКИЙ КРУГ

Здесь вы услышите много откровений, возможно – пересмотрите свои взгляды на все происходящее в игре. В конечном итоге, нужно сделать выбор: присоединиться к падшему Фанзангу-Чернокнижнику (плохой конец) или прикончить его. Мой совет: выбирайте вариант действий "Начать писать в книге". Что касается самого боя... к магии злодей практически не чувствителен, а вызванные элементали по нему не попадают. Поэтому рекомендую стрелы и мечи. Удачи!

Еще один великолепный МИф...

Советы по прохождению игры Myth III: The Wolf Age

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8540

Максим Заяц

maxim@gameland.ru

Миссия 11: The Eye of Thalor

Задача: Найти и уничтожить артефакт **Eye of Thalor**

Все как всегда: вход за нашими героями самозамуровывается, и никто явно не собирается выпускать нас из башни, прежде чем мы найдем и уничтожим ее владельца. А вот и он собственной персоной — похожий на гигантскую летучую мышь Талор (**Thalor**, **Myrkridian Pack-Master**) медленно приближается к нашему отряду. Лучники убивают его еще на подходе. И что? И ничего... До тех пор, пока не будет уничтожен артефакт **Eye of Thalor**, его владелец будет попадаться нам снова и снова – порой во главе весьма внушительных отрядов. Наша основная цель спрятана где-то на севере – туда мы и отправимся, минуя череду похожих на мрачные пещеры залов и взрывая возникающие на пути преграды метательными снарядами гномов (CTRL + **click**). Вообще, гномы окажут нам в этой миссии неоценимую услугу. Завидев наступающий отряд троллей, мы плавно отходим назад, заманивая врагов в узкий проход. А затем вперед выступают гномы. Втроем они способны расправиться с самым большим отрядом, если враги растянутся в узкую колонну в проходе. Правда, остаются еще и воины Миркридии – ими придется заниматься пехотинцам во главе с Коннахтом. Наконец, лучники раз за разом будут избавлять нас от очередного воплощения Талора. Для того чтобы он не уничтожил их своими молниями, вперед следует выставлять Коннахта – он отвлечет внимание на себя и без труда выдержит несколько ударов. Главное тут – не переборщить: без Коннахта миссия сразу же будет проиграна. Добравших до артефакта (он находится в самой северной пещере под башней) и отбив последний натиск врагов, мы поручаем гномам уничтожить **Eye of Thalor**, который оказывается на удивление крепким. И уже затем празднуем победу...

Акт 3: A Dream of Release
Миссия 12: Siege of Llancarfan

Задача: Армия Моагима (**Moagim**) не должна прорваться за городские стены.

Задание миссии не следует понимать слишком буквально. Не будет ничего страшного, если враги прорвутся сквозь ворота Лланкарфана... по крайней мере, до тех пор, пока на стенах будут оставаться защитники города. А враги прорвутся, уж будьте уверены. С первых же секунд миссии мы замедляем ход игры до минимума и готовимся к обороне: разворачиваем камеру так, чтобы видеть стену города с внешней стороны; расставляем гномов и лучников на стенах



возле ворот (!); подводим главный отряд, состоящий из пехотинцев, Стражей, гномов и магов, поближе к центральным воротам и присоединяем к нему Стражей со стен (все равно в горячке боя они не смогут никого лечить). В идеале гномы должны успеть заминировать (T) подступы к воротам. И начинается осада. Главное – не дать сражению выйти из-под контроля. Задача номер один: не позволить врагам пробить западные и восточные ворота. Для этого там на стенах должны дежурить как минимум два гнома из имеющихся у нас шести. Четверых стоит отправить на стены возле центральных ворот. Их задачей будет уничтожение отрядов троллей и – в первую очередь! – железных великанов. Великаны наступают в компании огров – очень важно не обращать на последних внимания, сосредоточив огонь на великане, уничтожить которого силами пехотинцев очень и очень сложно. Уцелевших после артобстрела огров без труда добьют Стражи и пехотинцы. У стоящих на стенах лучников другая задача – они должны своевременно отстреливать подлых призраков и упырей, которые норовят подобраться поближе и уничтожить в момент своей гибели как можно больше народа. Задача чрезвычайно осложняется тем, что бой приходится вести одновременно на трех фронтах. К тому же на влажной земле бутылки с зажигательной смесью гномов дают осечку едва ли не в половине случаев. Взрыв гарантированно получается лишь тогда, когда тупой гном роняет бутылку себе под ноги, уничтожая при этом не только себя, но и окружающих лучников. Последние не остаются в долгу и в горячке боя запросто могут утыкать стрелами гнома, случайно оказавшегося на линии огня. Поистине эти воякиdруг друга стоят! Для того чтобы застраховать себя от подобных «неожиданностей», нужно как можно чаще сохранять игру и постоянно следить за ходом боя по миникарте. Гномы запросто могут решить сорваться с места и атаковать выбранную цель с земли. Вернув их на место, стоит отдать приказ атаковать не какую-то конкретную цель, а участок земли, находящийся на пути отряда врагов и (опять-таки, в идеале) предварительно заминированный. Так урон будет максимальным. Атака на город прекращается так же внезапно, как и начинается. Еще секунду назад мы готовились перезагружать игру ввиду безнадежно ослабленной обороны – и вот все уже почему-то празднуют победу...





Миссия 13: Rod of the Callieach

Задача: Незаметно подобраться к лагерю Моагима и уничтожить посох **Rod of the Callieach**.

Лагерь Моагима очень хорошо охраняется – было бы неразумно пытаться победить огромную вражескую армию нашим небольшим отрядом. Попробуем избегать сражений... пока это возможно. От места начала миссии мы продвигаемся вдоль реки на восток, стараясь не попасть в поле зрения отряда троллей/призраков, патрулирующего местность чуть севернее. Вскоре мы приходим к мосту, где наши лучники тихо добивают сбежавшего в начальной заставке огра. Возле моста повсюду разбросаны человеческие тела. Странно... Отходим в сторонку и ждем, пока мимо нас с грохотом протопает отряд огров во главе с двумя железными великанами. После этого приступаем к активным боевым действиям. Слева от нас начинается кольцо черных



холмов, проход в которое расположен чуть севернее. Подобравшись к проходу, мы поручаем лучникам снять обосновавшихся на холмах призраков. В запале лучники успевают перестрелять через холм еще и отряд троллей, прежде чем те, опомнившись, пойдут в атаку. Лучники, при небольшой поддержке Стражей, так же легко могут справиться с первой волной атакующих. Следом за троллями появится железный великан. В идеале до

момента его появления гномы должны заминировать небольшой участок неподалеку от прохода и взорвать заряды при приближении великана. Внимание: под дождем бутылки с зажигательной смесью часто гаснут, так и не взорвавшись, — команду «атаковать землю» следует отдавать с небольшим упреждением. После череды взрывов великана начинают обстреливать лучники, а затем на него нападают Стражи во главе с Сардонаком (**Sardonac, Avatara**). Следом за великаном может появиться еще один отряд троллей, но их уже сложно считать серьезными противниками. Миновав проход, мы оказываемся в кольце черных холмов. Лагерь Моагима находится к северу от нас. Двигаясь по гигантскому «лабиринту» в форме перевернутой буквы «**S**», можно уничтожать целые отряды врагов заклинанием Сардонака **Dispersal Dream** – вопреки совету мага, теперь уже можно не соблюдать тишину. Следует помнить о том, что заклинание это не делает различий между «своими» бойцами и «чужими» — в момент его применения рядом с вражеским отрядом не должны находиться наши воины. Подходы к лагерю охраняют два железных великана, которым ни в коем случае нельзя позволить заметить наш отряд (на великанов **Dispersal Dream** действует очень слабо). Двигаемся на восток от лагеря. Дождавшись, пока великаны отойдут от посоха (светящийся на манер факела на треноге артефакт в кольце убитых людей), мы посылаем вперед Сардонака. Важно: отряд должен ждать мага на безопасном расстоянии от лагеря! Сардонак уничтожает посох прямо на глазах у Моагима, и тот в ярости посылает в атаку целую армию. Но наша цель уже выполнена: **Rod of the Callieach** уничтожен. Если за несколько секунд, оставшихся до окончания миссии, враги не успеют добраться до нашего отряда, все бойцы (за исключением Сардонака, «погибшего» по сюжету игры, даже если мы сумели увести его от врагов) будут считаться уцелевшими. Победа!

Миссия 14: Bonds of the Oghre

Задача: Используя заклинание Мирдреда **Dream of Release**, освободить огров и начать восстание.

В общем, выясняется, что на самом деле огры хорошие, белые и пушистые. Просто их заколдовали злые железные великаны, и теперь используют как рабов, заставляя сражаться с нами. А с помощью нового заклинания Мирдреда – **Dream of Release** – мы сможем без труда снять с огров заклятье и помочь им начать восстание. Беда лишь в том, что огры – не самые умные создания. К примеру, освободили мы нескольких увальней – так те сразу же бросаются на своих товарищей или на ближайшего великана. И погибают, конечно. «Узок был их круг, страшно далеки они были от народа...» В итоге, мы действуем следующим образом: оставив отряд в каком-нибудь дальнем углу карты, отправляем Мирдреда миссионерствовать на просторе. Освобожденных огров (которые сразу же переходят под наше командование) сгоняем в большое стадо где-нибудь подальше от великанов. С ограми приходится держать ухо востро – порой они просто игнорируют приказы, намереваясь вернуться к своим повседневным обязанностям, — строительству храма железных великанов (он расположен примерно в центре карты). Поэтому возле храма лучше не «охотиться» — нам вполне достаточно будет нескольких отдельных отрядов, патрулировавших карту, да десятка работяг-одиночек. Когда под нашим командованием будет отряд примерно в 50 -60 огров, можно нахально нападать на ближайшего железного великана – его товарищи сами прибегут на помощь. 60 огров должно быть вполне достаточно, для того чтобы расправиться с шестью великанами – в крайнем случае, на помощь придет Мирдред со своей магией и гномы с зажигательными снарядами. Уничтожив полдюжины металлических гигантов, мы празднуем победу – и начало восстания, разумеется.





Миссия 15: Rebellion

Задача: Возглавить восстание огров и уничтожить армию железных великанов.

Казалось бы, отличная идея – уничтожить армию железных великанов руками наших неожиданных союзников-огров. Загвоздка лишь в том, что сами огры ее еще не оценили. Да и у железных великанов пополнение – великаны-маги (**Trow Priest**), легко уязвимые и откровенно слабые в бою, но зато способные вновь восстанавливать контроль над уже захваченными нами ограми. В итоге, вся миссия напоминает перетягивание каната – мы захватываем отряд огров, бросаем его на врага, затем огры внезапно разворачиваются и идут на нас, потом Мирдред снова обращает их в «истинную веру»... Сумасшедший дом. Подлецы-маги стараются держаться на безопасном удалении и оттуда раз за разом сводят на нет все наши усилия. Выход? Во-первых, в самом начале миссии нам необходимо собрать более-менее внушительный отряд огров. Переправившись через покрытую льдом реку (весь отряд должен переправляться одной группой – лед обрушится через несколько секунд, после того как первый воин вступит на противоположный берег!), мы начинаем захватывать отряды огров и собирать их в тылу в большую армию, до поры до времени расправляясь с великанами своими силами, – с помощью лучников, гномов и магии Мирдреда. После того как отряд огров будет достаточно велик, необходимо срочно отыскать более менее узкий проход между холмами и отправить лучников с гномами на один из холмов. Враги не дают нам времени на раздумья – они все наступают и наступают... и огров с ними становится все меньше и меньше. Следует беречь собранный в начале миссии отряд, предварительно обрабатывать великанов стрелами и зажигательными бутылками и лишь затем бросать в бой «тяжелую пехоту» союзников. Великаны-маги – отдельная песня. Как уже говорилось выше, парочка этих типов может без особого труда перехватить контроль над всем нашим отрядом. Выход? Маги должны стать приоритетной целью для наших лучников, да и огров на них при случае можно натравить (хотя лучше всего все же держать их подальше). Маг, спасающий свою драгоценную шкуру, напрочь забывает о своей способности колдовать, что нам только на руку. Отправив пару-тройку огров в погоню за магом через всю карту, можно не ждать скорого возвращения этой компании. Железные великаны же часто выбирают одну цель и гоняются за ней до тех пор, пока она не будет уничтожена. В итоге, один огр запросто может водить парочку великанов кругами под огнем лучников и гномов. Через некоторое время вражеские атаки прекратятся. Первый бой восстания выигран!



Миссия 16: Refugees

Задача: Доставить отряды беженцев к южному мосту, прежде чем враги отрежут им путь к отступлению.

Первоначальная картина довольно обманчива: путь к отступлению беженцам преграждают разрозненные горстки врагов, не представляющие особой угрозы. Но стоит помнить о том, что после того как мы встретимся с первым из трех отрядов беженцев, вражеские отряды начнут наступать отовсюду. «Забытые», тролли, призраки – все они будут целенаправленно преследовать наш отряд, безошибочно находя путь вне зависимости от того, находимся мы в пределах видимости или нет. Число врагов будет увеличиваться с каждой минутой, поэтому всех беженцев стоит встретить и отвести к мосту за один, максимум два рейда. Каждый отряд беженцев охраняют берсерки, которые присоединятся к нам при встрече. Вот только по странному багу игры наши войска поначалу могут атаковать их как противников... Беженцами, увы, нам управлять не дадут – они будут повсюду следовать за Раванной, безнадежно отставая и попадая в лапы врагов. Меж тем, мы не можем позволить себе слишком большие потери – в случае, если большая часть беженцев будет уничтожена, миссия закончится поражением. Не стоит пытать убежать от сражения – враги все равно быстрее. Придется при-



нимать бой. Собрав все три группы беженцев вместе, мы окружаем их кольцом воинов и медленно, подстраиваясь под скорость мирных горожан, продвигаемся к южному мосту. По дороге нам придется отбивать бесконечные атаки троллей и «забытых», в то время как лучники будут отстреливать призраков и чрезвычайно опасных в этой миссии упырей, способных незаметно подобраться к нашему отряду и уничтожить добрую половину беженцев одним облаком ядовитой слизи. Возле моста нас ожидает очередной неприятный сюрприз – целая толпа упырей и призраков, стянутых сюда по тревоге. Отстреливать их мы традиционно поручаем лучникам. По ходу миссии следует внимательно следить за тем, чтобы Раванна вступала в бой лишь в случае крайней необходимости, — не стоит забывать о том, что мирные горожане последуют за ней куда угодно, даже

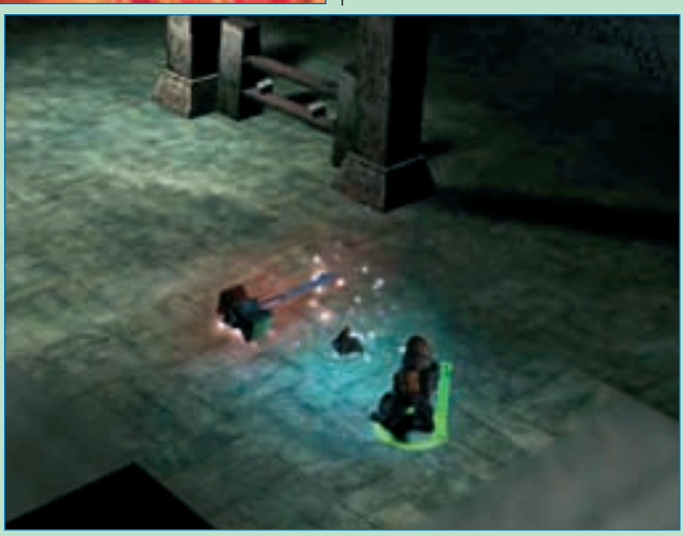


в толпу врагов. Перебравшись на другую сторону реки, мы празднуем победу и спасение нескольких десятков (по сюжету – «сотен») невинных жизней.

Акт 4: The Soul of Iron
Миссия 17: The Smith`s Forge

Задача: Отыскать мастера-кузнеца Травала (**Traval, Forgemaster**) и спасти всех оставшихся в живых кузнецов (**Smith**). Уничтожить находящихся в кузнице последователей Культа Паука (**Spider Cult**).

И без того внушительный список наших врагов пополнился еще несколькими экземплярами. Прежде всего это гигантские пауки – не слишком сильные твари, предпочитающие задавливать противника числом и сравнительно легко погибающие после пары ударов. Отличительные особенности пауков – умение неожиданно сваливаться на головы наших бойцов с потолка и высокая скорость передвижения. Помимо пауков в кузнице отныне обитают последователи (**Spider Cultist**) и последовательницы (**Spider Priestess**) Культа Паука. Первые не представляют собой ничего особенного – обычные пехотинцы, разве что бегают быстро. Вторые практически беспомощны в ближнем бою, зато умеют бросать склянки с парализующим зельем, которое действует и на друзей паучьих последовательниц, и на врагов. Наш начальный отряд – гном-кузнец и шестеро пехотинцев во главе с Коннахтом. Этого вполне достаточно, для того чтобы очистить кузницу от врагов и отыскать мастера-кузнеца Травала, по дороге спасая оглушенных кузнецов. Сделать это очень просто – достаточно подойти к распростертому на полу гному и, выбрав любого бойца, щелкнуть по бесчувственному телу левой кнопкой мыши. Если гном при этом поднимется, у нас в отряде появится новый боец, если нет – увы, здесь мы уже ничем не сможем помочь. Кстати, кузнецы-гномы – довольно неплохие бойцы. Помимо обычной рукопашной, каждый из них способен использовать кузнечные меха в качестве огнемета – незаменимое средство для уничтожения толпы набегающих пауков. Ну а с паучьими деятелями без труда разберутся наши пехотинцы. После того как кузница будет очищена от последователей Культа Паука, мы собираемся в восточном зале, возле главной печи, на которой без сознания лежит мастер-кузнец Травал. Все кузнецы спасены? Тогда можно приступать к оживлению их командира. После того как Травал придет в себя, миссия закончится нашей победой.



Миссия 18: The Spider God

Задача: Найти украденные артефакты **Tain** и **SunHammer** и положить конец Культу Паука.

Но победа наша оказалась неполной. Покидая кузницу после ночного налета, последователи Культа Паука прихватили с



собой два могущественных артефакта – уже знакомый нам Tain и только что изготовленный гномами по просьбе Коннахта **SunHammer**. Подобную силу нельзя было оставлять в руках безумцев, и Коннахт решил атаковать цитадель последователей Культа. Но гномы опередили его. Под покровом ночной темноты они проникли в подземелья, ведущие к храму, и пошли по следу похитителей... Под нашим командованием оказываются гномы всех специальностей – воины, кузнецы, подрывники и, наконец, сам мастер-кузнец Травал. Прежде всего, нам необходимо отыскать **Tain** – он лежит на постаменте в небольшом зале к северо-востоку от нас. Врагов будет не очень много – это все те же гигантские пауки и последователи/ последовательницы Культа. Забрать **Tain** должен, разумеется, сам мастер Травал, он же будет его использовать. Не стоит забывать о том, что в момент применения этого артефакта между Травалом и вражеским отрядом не должны находиться наши воины – иначе они также навеки окажутся внутри магической ловушки. С найденным артефактом в руках мы продвигаемся в северный зал, а оттуда — через распахнувшиеся ворота – в следующий зал, к северу от первого. Здесь полным полно крошечных паучков (**Spider**), на которых даже охотиться лень – так, можно расчистить путь при желании. Да они и не агрессивны... Поднявшись на огромный постамент в центре зала, мы наблюдаем за тем, как распахиваются северные ворота. Через несколько мгновений после этого в зале появляются стаи гигантских пауков. Нечего и думать, чтобы расправиться с ними со всеми врукопашную – пришло время применить **Tain**. Расчистив путь, мы проходим по коридору, вдоль стен которого развешаны тела каких-то несчастных, и, попутно избавившись от отряда «культуристов», заходим в пещеру паучьего божества (**Spider God**). Здоровенная тварь сидит рядом с небольшим возвышением у северной стены пещеры и человеческим голосом говорит нам разные гадости. Извести ее не так-то просто – божество плюется парализующим ядом и, получив повреждения, забирается на возвышение, где полностью восстанавливает силы. Конечно, можно попытаться отрезать ему путь к спасительной «кормушке», но куда проще схитрить – отправить воинов к возвышению отвлекать удар на себя, а подрывников отправить на соседний холмик (справа) и отдать им приказ «атаковать землю» перед пауком. Через пару минут гигантский паук издохнет... а на его месте появится призрак, который необходимо поймать в Tain для успешного завершения миссии.

Миссия 19: Children of Bahl`al

Задача: Пробиться через захваченное врагами болото.

Основная идея миссии заключается в том, что никто не просит нас непременно уничтожить всех врагов – мы должны просто пройти из точки «**A**» (на юге болота) в точку «**B**» (на севере), постаравшись при этом свести потери к минимуму. Ну а уж если придется вступать в бой, нужно уничтожать противника отряд за отрядом, не устраивая глобальных сражений. Основное отличие болота от любой другой местности заключается в том, что



трясина — а порой и топкая почва – отличное укрытие для разного рода нежити. Из воды то и дело неслышно выбираются упыри, стараясь незаметно подобраться к нашему отряду, из-под земли может неожиданно показаться отряд троллей... Больше всего проблем нам будут доставлять «забытые» (слишком быстро передвигаются) и призраки (сидят на холмах вне досягаемости берсерков и пехотинцев). Но есть в ситуации и свои плюсы. Так, например, издалека заприметив отряд врагов, можно безнаказанно перестрелять его из луков, не попадая при этом в поле видимости. Ну а дорога наша лежит на север – правда, поначалу с небольшим уклоном на запад. На западе находится переправа через первую реку (осторожно, упыри и призраки!), от переправы мы также идем на запад, по дороге уничтожая отряды «забытых» и троллей, затем дорога сворачивает на север. Наконец, у следующей водной преграды мы сворачиваем на восток (здесь можно с безопасного расстояния перестрелять из луков целый отряд троллей) и готовимся к финальному сражению. Под конец нам приготовили отряд «забытых» и два отряда троллей при «огневой поддержке» ведьмы. Отбив последнюю вражескую атаку, мы облегченно переводим дух и готовимся к следующей миссии.

Окончание следует...

СЕКРЕТЫ «ЧЕРНОГО ЯЩИКА»

Интервью с Борисом Баткиным, программистом студии Collective

? Не мог бы ты немного рассказать нам про само место работы – сколько времени существует компания, сколько в ней человек, сколько игр вы уже успели выпустить и т.д.?

Борис Баткин: Контора существует с 1997 года. За это время портировали целый ряд игр под PSX. Потом первый «сольный» DS9: The Fallen – под PC. Прямо сейчас в разработке сразу 3 проекта. Во-первых, на стадии альфа-версии Buffy: The Vampire Slayer. Сначала выйдет версия под Xbox, но, возможно, позднее появится версия под PC или PS2. Во-вторых, приблизительно в состоянии 50% готовности еще один проект – но про него я рассказывать не могу (NDA). Дальше "in house" проект, называется WRATH – очень красивая игра, чем-то напоминающая одновременно шахматы, Heroes of Might and Magic и Tekken. Над всем этим усиленно трудится чуть больше 30 человек.

? Ты как человек, смотрящий на все изнутри, да еще и в американской игровой индустрии, не мог бы объяснить ажиотаж, который творится вокруг Xbox? Одни говорят, что это полный отстой, другие говорят обратное, а Microsoft непонятными махинациями получает в свое распоряжение мощные команды, которые будут делать игры эксклюзивно под их «черный ящик». Расскажи нам, что ты по поводу всего этого думаешь?

ББ: Ажиотаж, как раз, совершенно понятен. Тут целый ряд интересных моментов. Собственно, новая, технически очень мощная консоль, ориентированная скорее на американский, чем на азиатский рынок, с соответствующей направленностью игр. Причем очень привлекательная для PC-разработчиков. Необходимость поддерживать определенные минимальные системные требования на PC очень удручала, да и сказывалась на играх не лучшим образом. С этой точки зрения фиксированная «минимальная» конфигурация Xbox выглядит необыкновенно привлекательно. Кроме того, затраты на портирование с PC игр и движков минимальны; даже техническая поддержка значительно дешевле. Соответственно, меньше затрат на разработку.

? Программирование под консоль (пусть и Xbox) и PC должно в чем-то различаться. Не мог бы ты на доступных примерах объяснить, в чем, собственно, основная засада/разница? Надоело уже читать про то, что архитектурно консоль от Microsoft и PC очень похожи. Хотелось бы услышать мнение insider'а.

ББ: Собственно я бы выделил три ключевых отличия:

❶ Фиксированный frame rate: для NTSC это 30 fps либо 60 fps. Это означает, что в любой момент времени игра устойчиво тратит на кадр не более 33 (16 при 60 fps) мсек. Это сильно отличается от обычной практики на PC, где игра в особенно «тяжелых» местах может «провалиться» до полуиграбельного состояния. Это, казалось бы, простое ограничение меняет подход к оптимизации – под консоли оптимизируют «наихудший» случай, под PC – «средний».

❷ Фиксированный объем памяти. Хотя у Xbox есть жесткий диск, Microsoft специально запретила его использование в качестве виртуальной памяти. В итоге, ограничение очень жесткое, – как и в других консолях, игра не может использовать больше определенного объема памяти. На Xbox это 64 Мб. На PC общепринята порочная практика – выделять память по мере надобности, часто - желания. На консолях такой подход неприемлем - пожалуй, самой трудной частью портирования Buffy под Xbox был учет этого «простого» требования.

❸ Фиксированный исходный код. Проще говоря: "никаких патчей". У Microsoft, как и у других производителей консолей, есть специальная процедура сертификации игры для Xbox. Не сертифицированная игра в продажу просто не поступит. При сертификации к игре предъявляется целый ряд требований (TCO), призванных обеспечить стабильность и качество работы игры во всевозможных условиях. Если бы Windows в свое время прошла подобную сертификацию, мы бы никогда не узнали, что такое «зависать» и «тормозить».

? Какие основные недостатки/достоинства разработки игры под приставку ты мог бы отметить?

ББ: Основное достоинство – оно же недостаток - это заранее заданная, известная конфигурация. С одной стороны, можно рассчитывать на определенную скорость работы каждой из подсистем. Нет смысла беспокоиться о «масштабируемости» движка. Можно рассчитывать на максимальную, а не на минимальную производительность. Соответственно, остается больше времени на саму игру. С другой стороны, неплохо просматривается потолок – предел того, что можно выжать из железа теми или иными усилиями. Консоли тоже морально устаревают – не так быстро, как PC. Раньше срок старения консоли был 5-6 лет минимум, теперь, я бы сказал, 3-4 года - по очень оптимистическим прогнозам.

В отличие от PC, Xbox требует более глубокого внимания и понимания функционирования подсистем, а особенно видеоподсистемы – от этого напрямую зависит производительность игры. Для Xbox есть достаточно полная документация, внятно описывающая все факторы, влияющие на производительность, – тогда как программирование под PC часто напоминает шаманские танцы с бубном.



? Много ли нового материала пришлось проштудировать лично тебе, чтобы спокойно работать с уже упомянутым черным ящиком?

ББ: Не очень много - хотя несколько больше, чем я ожидал. Действительно, очень много общего с разработкой под PC. Но в отличие от PC, Xbox требует более глубокого внимания и понимания функционирования подсистем, а особенно видеоподсистемы – от этого напрямую зависит производительность игры. Для Xbox есть полная документация, внятно описывающая все факторы, влияющие на производительность, – тогда как программирование под PC часто напоминает шаманские танцы с бубном.

? Каков твой личный взгляд на рынок игр нового поколения: за чем, собственно, будущее – за приставками или за персональными компьютерами? Не кажется ли тебе, что приставочный бунт может в скором будущем закончиться, и все вернется на круги своя?

ББ: За теми и за другими. Это совсем разные сегменты рынка, с разной целевой аудиторией. Если говорить про типы игр, то, скорее всего, произойдет еще более четкое расслоение по жанрам, а точнее даже по устройствам ввода. На PC останутся игры в стиле «клавиатура плюс мышь», тогда как на консоли уйдет большинство игр под геймпад. Впрочем, не хочу делать никаких далеко идущих прогнозов. Хотя точно уверен – будет очень интересно.

? Боря, спасибо тебе за время – было очень приятно пообщаться!

Интервью взял ***Михаил Кабанов***

У Microsoft, как и у других производителей консолей, есть специальная процедура сертификации игры для Xbox. Не сертифицированная игра в продажу просто не поступит. При сертификации к игре предъявляется целый ряд требований (TCO), призванных обеспечить стабильность и качество работы игры во всевозможных условиях. Если бы Windows в свое время прошла подобную сертификацию, мы бы никогда не узнали, что такое «зависать» и «тормозить».

ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ

Самый реалистичный танковый симулятор, который придётся по вкусу всем ценителям жанра, а также тем, кто только хочет примкнуть к стройным рядам почитателей танковых симуляторов.

Окунитесь в настоящие танковые баталии времён Второй Мировой войны, побывайте в Северной Африке, на Сицилии, в Италии и Нормандии, управляя железным монстром!

Постигните всю жестокость этих битв, став командиром танкового отряда американских или немецких войск.

Поймите масштабность происходивших в те времени танковых баталий с четко спланированной стратегией и тактикой.







Характеристики:

Самый реалистичный танковый симулятор - времён Второй Мировой войны
80 сценариев, использующих как основу - Реальнее битвы, происходивших в Европе и Северной Африке 1942-1944 годов
23 вида танков, среди которых знаменитые - Немецкий «Тигр» и американский «Шерман»
Миссии для новичков и продвинутых - геймеров
Режим многопользовательской игры по сети - и Интернету

- **Сногсшибательная 3D прорисовка ландшафтов (деревья, строения, реки)**
- **Мощный AI, управляющий пехотой, артиллерией и противотанковым оружием**
- **Танки и виртуальные кабины воссозданы по оригинальным чертежам**
- **Полученный опыт позволяет модифицировать танки**
- **Кампании в России, Британии днём и ночью, зимой и летом**
- **Свыше 100 видов транспорта**
- **Легкое управление системой с помощью мышки**

©2001 «Руссобит-М». ©2001 «JoWooD».
Локализовано компанией «Revolt Games»
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

REVOLT GAMES · JoWooD Productions · Русс Бит-М ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23

г. Новосибирск
ул. Ленина д.10 универсам
«Мегабокс»
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Как я был локализатором



Как-то так в жизни моей получилось, что меня всегда очень интересовал английский язык. В школе меня учили немецкому (очень хорошо учили, следует заметить, – потому что до сих пор кое-что отлично помню). Пользы же от немецкого языка, как это ни печально, мало. Вроде учишь, стараешься, а где и на ком его применять – непонятно. То ли дело английский! Все любимые команды распевают именно на нем. Книжек интересных продаются вагоны. Наиболее интересные западные фильмы – и те все на английском. Есть ради чего стараться.

Ну, вот я и старался. Арнольд Шварценнегер, скажем, в армии на танчике ездил со своей любимой штангой, дабы было с чем размяться в свободную минуту. А я – с учебником имени Бонка, дабы в ту же самую свободную минуту голову прокачать. Где я этот учебник с собой потом только не таскал... Не углубляясь в воспоминания, сообщаю: английский я выучил и с тех пор избегаю пользоваться переводами. По этому вопросу имею твердокаменную убежденность: английский язык каждый уважающий себя джигит знать обязан. Насколько хорошо знать – это другой вопрос. Чем лучше его знаешь, тем, извиняюсь за идиотский каламбур, тебе же лучше. Ибо никакой (подчеркиваю красным – никакой) перевод не может заменить оригинала. И чем больше ты узнаешь о чужом языке, и чем лучше ты им владеешь, тем рельефнее обозначаются недостатки переводов.

И все бы еще ничего, если бы переводами занимались толковые граждане. Да, когда-то давно у нас бывало и так: переводчиков много, а переводить большевики давали мало. Но потом наступила свобода. Большевики пропали. И хорошие переводчики почему-то пропали тоже. Куда – не знаю. Но вместо хороших переводчиков откуда ни возьмись появились огромные стада бестолковых, исключительно безграмотных балбесов.

Беру в руки видеокассету, читаю название фильма по-русски: «Умри тяжело, но достойно». Долго думаю – что же это такое, «умри тяжело»? Додуматься не могу – слабоват умишком для такого полета мысли. Втыкаю кассету в видик, смотрю настоящее название. Оказывается, на самом деле фильм называется Die Hard. Долго думаю: это каким же надо быть кретином, для того чтобы сморозить такую чушь, как «Умри тяжело, но достойно»?

Когда-то давно у нас бывало и так: переводчиков много, а переводить большевики давали мало. Но потом наступила свобода. Большевики пропали. И хорошие переводчики почему-то пропали тоже. Куда – не знаю. Но вместо хороших переводчиков откуда ни возьмись появились огромные стада бестолковых, исключительно безграмотных балбесов.

В общем, как уже говорилось выше, сам я предпочитаю оригинальный продукт, качество которого гарантировано. Но это вовсе не значит, что все вокруг делают так же. Несмотря на то что границы давно «рухнули», что все мы хором лазаем в Интернет, познаний в области языкознания у народа почему-то не добавляется. Может, ленятся, а может еще чего. Но в результате вышеупомянутые стада дебилов работают не покладая рук. И никакого укорота им нет, творят что хотят. Мудрость гласит: если хочешь, чтобы дело было сделано как следует, – делай его сам! Я давно и достаточно неплохо переводил фильмы. Поначалу – для друзей и приятелей, а потом за деньги. А вот до игрушек добраться не получалось ни разу – не знал людей и вообще не представлял, как к этому делу подступиться. Но когти точил, да.

Предложение

Момент наступил, как водится, неожиданно. Позвонил как-то раз ЗАВХОЗ и спросил, нет ли у меня желания перевести игрушку. Я насторожился и задал встречный вопрос: это какую такую еще игрушку? На расправу была выставлена игра Odium, в Европе известная под названием Gorky-17, а в России с добавкой «Горький-17: Запретная зона». Стратежно изобразив задумчивость по поводу принятия непростого решения, а самому себе сказав: «Не теряйся, камрад!» - я помчался смотреть, что же это за игрушка такая.

Авторы и сюжет

Оказалось, что игрушка изготовлена фирмой Metropolis, расположенной в некогда братской стране под названием Польша. Продукт известен в двух разновидностях. Дело в игре происходит на территории все той же некогда братской Польши. Оказывается, проклятые русские оккупанты построили там секретный город и дали ему роковое название Горький-17. Почему его так назвали – непонятно никому. Вообще-то у нас все «номерные» города, как правило, расположены неподалеку от своих ненумерованных тезок, типа Арзамас-18 и пр. А тут вдруг Горький оказался в Польше. Ну да ладно, будем считать - условность.

И вот в этом тайном городе русские оккупанты проводят чудовищные опыты. Но прогрессивная мировая общественность наносит России сокрушительный удар возмездия. Посрамленные оккупанты бегут в свои северные берлоги, побросав при отходе все, что не успели продать и поменять на водку. Бросили и свой тайный город Горький-17. Предварительно, по неустановленным причинам, изрядно его разбомбив. Что же там такое? В деталях неведомо никому. Известно только одно: даже через десять лет там творится что-то страшное.

А тем временем на территорию свободной Польши вступают отряды освободителей - войска НАТО. Восторженный народ приветствует долгожданных победителей с гораздо большей радостью, чем когда-то приветствовал тех, кто шел с другой стороны, выпуская местных жителей из концлагерей и практически за ноги вытаскивая из печек. Коротка людская память, ничего не поделаешь.

Бравые военные из Северо-Атлантического блока не терпят никакого бардака на подконтрольной территории и поэтому немедленно отряжают в беспокойный Горький-17 разведгруппу из четырех человек, в числе которых одна женщина, переодетая в солдата. И, конечно же, группа пропадает без следа.

Тогда командование посылает вторую группу, благоразумно включив в ее состав толкового польского парня Ярека Овица, присутствие которого однозначно должно помочь в решении всех проблем. Всего их в группе трое: американец, канадец и поляк. Бывалые военнослужащие заходят в город и немедленно сталкиваются с кошмарными мутантами, которые норовят на них напрыгнуть и сожрать без остатка.

Ведет себя Овиц непринужденно, местами - до предела. Например, встретив в городе русского пенсионера, немедленно сообщает ему: «I hate russians!» (то есть «Я ненавижу русских!»). Интересно, а какова была бы реакция общественности, если бы это, скажем, русский говорил: «I hate pollacks / americans / chechens / jews / germans / women / men etc.»? Я понимаю, что они там малость ушибленные нашей небывалой мощью, но ведь наверняка гордятся тем, что когда-то Москву брали? Видимо, это было круто? В общем, выглядело подобное до крайности паскудно.

Более того. У каждой национальности есть свои «козлы отпущения». У нас это легендарные чукчи, постоянно фигурирующие в анекдотах. У французов это фламандцы, у англичан - шотландцы/ирландцы. А вот у американцев, ка-



ким бы странным это ни показалось, в роли «чукчей» выступают поляки. Polish joke - это прямой аналог нашего анекдота «про чукчу». И поскольку игра делалась в расчете на Америку, одно это уже смешно. А если еще учесть то, что игру на английском делали сами разработчики, то ничего смешного не получилось вообще. Как раз наоборот - только грустно становится. И люди-то вроде образованные и воспитанные игру делали, а вот на тебе... Ладно, это их собственное польское дело.

Скажу прямо: подобные сюжетные ходы мне категорически не понравились. И потому в ходе переговоров с фирмой «1С» о работе над локализацией я предложил сюжет «маленько тово». Подшлифовать в нужных местах.

В ответ было получено добро.

Двойная локализация

Так сложилось, что на момент предложения поработать над игрой эту самую игру уже практически локализовала для российского рынка фирма Snowball. Поэтому затея по выпуску второй локализации той же самой игры для одного и того же рынка особых надежд на мегапродажи не внушала. Тем не менее, свежую задумку решили-таки опробовать.

Что характерно, ребята из Snowball, на мой взгляд, подошли к вопросу исключительно трезво. В их локализации мощный польский паренек исчез. Команду персонажей возглавил наш русский майор, а в сопровождение ему отрядили двух подручных из числа бывших соотечественников - украинца и эстонца. Сама группа была приписана к МЧС. После этого перевод как таковой исчез, ибо игра поменялась в корне. На мой взгляд, это пошло ей только на пользу.

Ну а сам я пошел еще дальше. Действие было перенесено в родную страну, на беспокойный Северный Кавказ, в город Горький-18. На задание вышло трое военнослужащих: полковник Васин, прапорщик Кротов и рядовой срочной службы Зеленкин. После этого сюжет переколбасил целиком и полностью, насколько это позволяла сделать игра. И в результате игра стала совсем другой.

Однако главное отличие было, на мой взгляд, не в сюжете. Всем известно, что в жизни отношение к военным практически у всех отрицательное. Отрицательное отношение имеет место потому, что «все военные – тупорылые». Как ветеран вооруженных сил замечу: подобные высказывания говорят только об уме того, кто так говорит. Тупизны в военных ровно столько же, сколько и во всех остальных слоях населения.

Несмотря на подобное отношение, в подавляющем большинстве игрушек народ бьется строго на стороне военных и от их лица. И это правильно. Потому что лично я не могу представить ботаника Гордона Фримена, так зверски орудующего на протяжении всего Half-Life и так ловко управляющегося с богатым арсеналом. Не может он так, и все. А может только специально обученный военнослужащий. Да и то далеко не каждый. Что из себя представляет наш солдат, я знаю достаточно неплохо. Потому старался сделать так, чтобы в игрушке были нормальные военные люди, простые и без затей. Не супермены типа Джона Рэмбо & Терминатора, а самые обыкновенные люди, с которыми я в разное время работал и служил. Разговаривают и ведут они себя так, как это делают обычные военнослужащие: без дурацкого героизма, но в то же время и без страха, свойственного идиотам и чайникам.

Так что в моей версии страха они не показывали нигде. Точнее, рядовой Зеленкин, вчерашний студент, местами пугался. Но старшие товарищи поддерживали его в трудную минуту, и в результате к середине игры вчерашний студент действовал дерзко и валил монстров пачками. Это вызвало неоднозначные отклики. Кое-кто считал, что для того чтобы сам играющий пугался, должны пугаться и персонажи в игре. Могу заверить как специалист: когда ты ходишь не один, а группой, показывать свой страх перед товарищами просто не станешь. Может, тебе и хотелось бы испугаться, да боязнь показаться трусом не позволит этого сделать. Потому считаю, что данный момент в игре выглядел исключительно реалистично, а трое военных в общем и целом вели себя так, как подобает профессионалам.

Ну, а заодно я не преминул воспользоваться моментом и слегонца поглумиться над теми, кого так сильно люблю и уважаю (хе-хе). А от лица братвы выступил мой друг Вован (жалко, на озвучку его прихватить не удалось).

В соответствующем духе обработал все тексты. После чего военные заговорили как военные, студент – как студент, а бандиты и воры – так, как положено негодяям.

Объем текстов был небольшим, и потому справился с ними достаточно быстро. После чего срочно выехал для контроля процесса озвучки в Москву.





У каждой национальности есть свои «козлы отпущения». У нас это легендарные чукчи, постоянно фигурирующие в анекдотах. У французов это фламандцы, у англичан - шотландцы/ирландцы. А вот у американцев, каким бы странным это ни показалось, в роли «чукчей» выступают поляки. Polish joke - это прямой аналог нашего анекдота «про чукчу». И поскольку игра делалась в расчете на Америку, одно это уже смешно. А если еще учесть то, что игру на английском делали сами разработчики, то ничего смешного не получилось вообще.

Озвучка

Процесс озвучивания проходил на студии «Крыша», расположенной на самом деле на крыше известного «Дома на набережной», в этаком пентхаузе. Но перед этим мы отобрали несколько актеров.

Происходит это так: тебе выдается «банк данных», где каждый актер (а их там много) на разные лады читает одну и ту же фразу (было это что-то странное, чуть ли не из «Капитала» Маркса). На мой слабо искушенный взгляд, найти то, что надо, очень и очень непросто. Но, в общем и целом, считаю, что нам это вполне удалось. Голоса получились характерные, особенно порадовал «прапорщик Кротов». Ну и сам я, понятно, тоже парочку фраз загнул от души, что тоже было весело и пошло на пользу делу.

В процессе озвучки был, однако, один отрицательный момент. Поскольку личный состав студии по жизни работает над мультфильмами, то при записи они так и норовили работать, как над мультиком. Дескать, раз это игрушка, то в ней все должны говорить, как зайчики и белочки. Лично я подобные вещи просто ненавижу и сражался с режиссером изо всех сил. В результате, большую часть удалось сделать так, как того хотелось мне, но в некоторых местах режиссер меня победил. Но, в общем и целом, получилось очень даже ничего.

Результат

Игру решено было назвать «Горький-18». Для пущей понятности на обложке поставили здоровенный штемпель: «Специальная версия: «Горький-17» в переводе ст. о/у Goblina». Ну, чтобы никто не подумал, что это «продолжение». «Горький-18» поступил в продажу через полтора месяца, после того как начал продаваться «Горький-17». Рекламы при этом, в отличие от своего собрата-предшественника, не имел практически никакой. Однако продался в два раза большим тиражом. И пираты немедленно украли именно его. И до сих пор я регулярно вижу его на лотках. Считаю, получилось очень даже ничего.

Ну, а пока суд да дело, я тут старательно перевожу вторую часть «Серьезного Сэма». Завтра приступаем к озвучке.

Так что, как говорится, до скорых встреч. Следите за свежими поступлениями...

Ст. о/у Goblin

В процессе озвучки был, однако, один отрицательный момент. Поскольку личный состав студии по жизни работает над мультфильмами, то при записи они так и норовили работать, как над мультиком. Дескать, раз это игрушка, то в ней все должны говорить, как зайчики и белочки. Лично я подобные вещи просто ненавижу и сражался с режиссером изо всех сил. В результате, большую часть удалось сделать так, как того хотелось мне, но в некоторых местах режиссер меня победил. Но, в общем и целом, получилось очень даже ничего.

КОДЫ

PC

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (демо-версия)

Чтобы активировать режим **cheat-кодов**, запустите игру, добавив в командную строку (за пределами кавычек, в которые берется исполняемый файл) параметры:
+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1
Во время игры нажмите клавишу ~ (тильда), а затем вводите коды:
dog — режим Бога
fullheal — полное здоровье
wuss — все оружие и полный боезапас
noclip — возможность проходить сквозь стены
notarget — увидеть версию игры

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER (демо-версия)

Во время игры нажмите ~ (тильда), а затем вводите коды и нажимайте ENTER:
please god — режим Бога
please refresh — восполнить энергию
please fly — возможность летать
please ghost — возможность проходить сквозь стены
please tellall — увидеть все сообщения

DRUUNA

Находясь на экране консоли, передвигайте курсор управляющими стрелками и вводите буквы нажатием ENTER. После введения кода подтверждайте его нажатием ENTER при наведении на кнопку **[OK]**. Если все сделано правильно, вы услышите звук.
CHEATON — активировать режим cheat-кодов
OGGOK — получить все предметы в инвентаре
ABRHAM21 — посмотреть все карты
MEMOK — получить доступ ко всем воспоминаниям
DRUUNA1 — раздеть героиню догола
DRUUNA0 — одеть героиню в нормальную одежду
DRUUNA2 — одеть героиню в корсет, чулки в сеточку и ботинки
DRUUNA3 — одеть героиню в костюм Лары Крофт
DRUUNA4 — одеть героиню в костюм Wonderwoman
DRUUNA5 — одеть героиню в костюм Спайдермена
AP0-AP9 — перейти на уровень с соответствующим номером

TROPICO

Держите клавишу CTRL нажатой и вводите предлагаемые коды. Чтобы повторить код, нужно отпустить CTRL, снова нажать ее и ввести код.
pesos — получить $20,000
contento — увеличить показатель счастья на 10
rapido — быстрая постройка
exacto # — задать количество денег в Казне (# — нужная сумма)
politicaldifficulty — политический уровень сложности игры
economicdifficulty — экономический уровень сложности игры
muerte — убить выбранный юнит

РАНДЕВУ С НЕЗНАКОМКОЙ 3: КУРОРТНЫЙ РОМАН

Во время игры вводите коды:
pmcecgy — оказаться в ресторане с Мариной
pmceciy — конец драки
pmchcjy — оказаться на вокзале
pmcjcly — небольшая остановка на машине с Алисой
pmclcny — оказаться в гостинице
pmdcctg — оказаться на пляже
pmegcky — оказаться наедине с Анжелиной
pmdicly — Анжелина + Диана

БРАТ 2: ОБРАТНО В АМЕРИКУ

Режим Бога — нажмите одновременно CTRL + ALT + ~, а затем нажмите клавишу U.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ 3

Во время игры вводите следующие коды:
superman — режим Бога
nofog — открыть всю карту
staticfog — закрыть карту
starcraft — получить бомбардировщики

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3

Нажмите клавишу C, чтобы открыть диалоговое окно, и вводите коды:
cheats on — активировать режим cheat-кодов
toggle fog — открыть всю карту
happy hour — совершить чудо
nice gift — получить все ресурсы

ЯРОСТЬ: ВОССТАНИЕ НА КРОНУСЕ

Во время игры нажмите клавишу T, затем вводите следующие коды:
mpgod — бессмертие
mpweapons — все оружие
mpammo — полный магазин
mphealt — восстановить здоровье
mpclip — прохождение сквозь стены
После набора кода нужно нажать ENTER — при этом вверху экрана должна появиться надпись, подтверждающая его активацию.

ОКЕАН ЭЛЬФОВ 2

Во время игры вводите коды:
wartime — получить оружие
iamungry — получить еду
ironman — получить железо
stonemason — получить камни
lumberjack — получить дерево

КОРСАРЫ

Во время игры нажмите клавишу ~ (тильда), а затем вводите коды:
Map — открыть всю карту
God — неуязвимость
All ships — доступ ко всем классам кораблей
Money — получить 100000000000 золотых
People — получить 1000 человек

RAILROAD TYCOON II

Во время игры нажмите TAB и вводите коды:
bigfootgold — выиграть золотой сценарий
bigfootsilver — выиграть серебряный сценарий
bigfootbronze — выиграть бронзовый сценарий
king of the hill — получить $1000000

DARK EARTH

Во время игры нажмите клавишу P (пауза) и вводите коды, каждый раз нажимая после этого клавишу ENTER:
fortytwo — активировать режим ввода cheat-кодов
dwarf — маленькие знаки
baffe — большие руки
bigfoot — большие ноги
bighead — большая голова
normal — нормальные знаки
muchbetter — освобождение героя

DARK ANGEL

В основном меню, после того как **Azrael** скажет «**Dark Angel**», вводите коды:
SHIFT + I — полный инвентарь
SHIFT + G — режим Бога
SHIFT + P — увеличить силу

DARKSTONE

Начните игру и перенесите все деньги от одного персонажа к другому. Опять начните игру — с персонажем, получившим золото, и новым персонажем. Возьмите 1500 золота у нового персонажа и передайте их старому. Повторяйте до получения желаемой суммы.

BLACK STONE 3

jam — все ключи, все оружие, полное здоровье

FROGGER 3D

В режиме **single player**, поставьте игру на паузу. Нажмите клавишу CAPS LOCK, а затем — ESC. Медленно введите один из приведенных ниже кодов. При этом внизу экрана должно появиться его название.

ВНИМАНИЕ! Если после активации кода вы нажмете во время игры клавишу ESC, это приведет к окончанию текущего уровня.
NO MORE ROAD SPLATS — бесконечные жизни
SHOW ME MORE ZONES
PLEASE — получить доступ ко всем зонам
WAY TOO HARD
FOR THE LIKES OF ME — получить доступ ко всем уровням
I AM THE KING
OF THE WORLD — неуязвимость
TIME FLIES WHEN YOURE
HAVING TROUBLE — бесконечное время



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ДМИТРИЙ ЭСТРИН
estrin@gameland.ru



Хочу начать традиционное вступление к новому выпуску «Обратной Связи» с небольшого признания. Дело в том, что иногда мне очень хочется поменяться местами с читателями. Представьте себе: в журнале можно читать только то, что нравится, критиковать то, что не нравится, получить, наконец, право быть недовольным и настойчиво требовать от редакции перехода со скрепок на клей. В письмах можно писать все, что заблагорассудится, не сильно заботясь о последствиях и игнорируя глупые орфографические и пунктуационные правила... Но каждому свое, однако... Посему приношу извинения за минутную слабость и предлагаю перейти к ответам на ваши письма, дорогие читатели:

FATHER MONK

******!

Считайте, что я вас поприветствовал! Долго я терпел, читая чужие письма и ваш журнал, но вот не вытерпел! Сразу оговорюсь, в этом письме вы не встретите слова «Назаров» (только здесь :)).

Часть Первая, про «войну» PC vs. консоли:

Не думайте, я сейчас не буду до пены во рту кричать, что лучше и приводить аргументы. Я хочу выразить свое мнение, которое я думаю сразу убедит и «ПСишников», и любителей консоли. Дело в том (это мое мнение), что PC – это просто «папа консоль». Просто изначально «папу консоль» сделали как для игр, так и для дела. А потом у «папы консоль» появились «дети» :)! Это были Atari, Mega Drive, Sega Saturn, PS, Dreamcast и, наконец, X-BOX вместе с PS2 и GameCube. Вот эти «дети» были предназначены только для игр (ведь они «дети» :)). Потом «дети» стали взрослеть (PS2, X-BOX, GameCube) и появилось мнение – а кто же круче? Причем получается каламбур – если исходить из моего мнение, люди спорят, что круче – взрослый папа или его взрослые дети? Забудьте вы о «войне» (и кто такое придумал?), PC ничто иное, как та же консоль, просто она взрослее, поэтому предназначена еще и для работы (хотя уже сейчас многие разработчики консолей пихают в свои «детища» и Интернет, и Word)! Если каждый это поймет, «война» угаснет и превратится лишь в далекое прошлое, чего я и желаю!

Часть Вторая, про некоторых критиков, которые считают «прошлое» лучше, чем «будущее»:

Прочитав довольно таки много писем, я заметил одну странность. Есть читатели, которые убежденно хрипят, что «до кризиса «Страна» была лучше, чем сейчас». Задумайтесь, если привести такой пример – Средние Века и наша Эра? Получается, что «В Средних Веках жизнь была лучше, чем сейчас!». Так это понимать? «Страна Игр» растет, взрослеет, поэтому никак хуже она стать не может. А что там было до кризиса – никого сейчас не интересует (есть некоторые исключения, типа меня), так как основную читательскую массу «Страны Игр» составляют «послекризисные» читатели. Таких читателей Titan из Москвы наглым образом обозвал «зелеными юнцами»! Вот, что называется самолюбием – «типа я такой крутой, я знал журнал до кризиса, а те, кто только его взяли в руки – юнцы!». Это действительно кричать о своем «всемогуществе». Достали меня так же разговоры, про один журнал в месяц. Все складывают страницы и кричат, что было больше – чего? Страниц??? Было больше, но приходилось (в этом я уверен) писать о каких-нибудь Bugs Bunny: Adventure или о чем-нибудь подобном, чтобы забить место. А сейчас – страниц мало, поэтому место уделяют лишь самым лучшим в своей стихии. Если мысль не ясна, то поясню: место дают лишь самым ярким, лучшим на компьютере, PS и других консолях. А также теперь мы имеем два (!!!) диска – два, не один! Так мы можем посмотреть вдвое больше демок, видео-роликов и скачать себе больше «примочек» к играм! Об этом никто никогда не задумывается. Ладно, а то у меня сейчас польется пена изо рта :))

Часть Третья, про непонятное мне:

А вот теперь я немного покритикую. Во-первых, не успел народ запомнить образы героев, после 100-го номера (там, где были фотки), как тут же появляются новые писатели, о которых раньше ни духу, ни слуху. Я имею в виду: Wren'a, Александра Щербакова (куда делся Романов?), Сержа Долгова (куда дели Амирджанова? И кому Серж задолжал, если это новый псевдоним?), Сергея Дрегалина, который в тоже время Юрий Поморцев, причем оба – на разных постах (точнее, Дрегалина то я знаю, но кто такой Поморцев, вы ведь говорили, что это один и тот же человек?), Евгения Филимонова, Константина Шаврука, Сергея Калашникова, Анатолия Норенко, Виктора Перестукина, Валерия Корнеева! Смотрите, как много и как сразу! 10 человек, сразу после 100-го – это, что, какой-то сюрприз? Ах, да – куда дели Максима Заяца?!!!!! (для него же фото специально из Nival'a прислали)

Вопросы:

1. Специально для Льва Емельянова (лично) – дружище, ты случаем не знаешь, где можно найти небольшой solution для Осады Авалона? Или хотя бы не знаешь, где искать [длинное ругательство] брата главного героя?

2. Можете ли вы привести список всех российских разработчиков, кроме Nival, Snowball, 1C, Buka, Акелла?

3. Что такое e@shop?

4. Будет ли продолжение Wheel of Time?

P.S. Напоследок я хочу кое-что пожелать: в обзоре рядом с именем автора, пускай будет фотка, чтоб



можно было сразу видеть, кто этот человек, чтобы избежать вот такой «непонятицы»?

Да, ругатели-хулители, вот мой e-mail: father_monk@mail.ru

Father Monk aka Антон

******. Прошу считать это ответом на письмо. Шутка, конечно... В общем, теория о PC как «папе-консоли» нова и оригинальна, но серьезной критики не выдерживает. Дело в том, что «игровая консоль» — устоявшийся термин. Для нас консоль — это устройство, предназначенное для запуска программных продуктов (как правило, игрового направления), иногда выхода в Сеть, имеющее свои технические характеристики, практически не имеющее возможности модернизации и обычно не имеющее своего дисплея. В «Стране Игр» термин «консоль» используется как синоним «игровой приставки». И самое главное — компьютерные и консольные игры развивались самостоятельно. Косвенным подтверждением могут служить традиции портирования хитовых игр с приставок на PC и с PC на приставки. То есть вопрос «кто главнее», с точки зрения индустрии, просто некорректен. Относительно мнения о том, что до кризиса «Страна Игр» была лучше, могу отметить, что до кризиса и игровой мир был немножко другим. На вопрос, откуда взялись новые авторы, можно было бы ответить очень просто: мы их нашли. Как вы могли заметить, в журнале произошел ряд организационных изменений, — ну, а в какую сторону изменился в результате сам журнал, судить вам. К ответам на другие вопросы:*

1. Мы можем порекомендовать забраться на официальный сайт игры http://www.siege-of-avalon.com и попытать счастья там. Лев клятвенно заверил, что на нем присутствует вся необходимая информация.

2. Всех российских разработчиков нам, конечно, перечислить не удастся, по причине того, что их чрезвычайно много. Из крупных не упомянутых тобой компаний разработчиков можно вспомнить также «Новый Диск» и «Руссобит-М».

3. E@shop – это электронный магазин игровой направленности, который ты можешь навестить в Интернете по адресу http://www.e-shop.ru. Там же ты найдешь подробные инструкции о способах приобретения игр, приставок и пр.

4. Нет.

EASTDARKELV

Здравствуй, ненаглядная наша СИ!

После долгого как «Война и Мир» и нудного как русский язык обдумывания моего первого письма в СИ, я решил, наконец, отбросить формальности и подойти к этому ответственному занятию со всей, как говориться, душой. И вот оно вышло в свет, а точнее в Инет (что в принципе одно и то же) в этом девственном, неотредактированном виде. Вообще, я считаю, что его и не надо редактировать, ведь что (кроме очередного выпуска СИ и наличия на него денег:)) может быть важнее самого первого впечатления о чем-либо? Ничего! Вот и славненько...

Теперь непосредственно к отзывам и предложениям, которых, конечно же, накопилось достаточно, чтобы заниматься таким ответственным занятием, как написание письма в СИ. В первую очередь хочу просто таки ЗАЯВИТЬ всем тем, кто считает, что новый дизайн хуже прежнего, что они слишком рано взбеленились и поперли на рожон! Все в этом мире растет и развивается! Лично я считаю, что новый дизайн лучше прежнего, но, как это всегда бывает, есть в нем и свои отрицательные черты. Лично я считаю, что Вам надо отводить под новости и всякие оригинальные фишки чуть-чуть побольше места, а так же углубиться в описание наиболее популярных и ожидаемых игр. По-моему, совершенно не надо рассказывать об очень многих играх, но по два-три предложения. Обзор должен быть полным и обстоятельным. Как говорится, за двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь. Лучше прислушаться к компании Nival и пользоваться принципом ЛУЧШЕ МЕНЬШЕ, ДА ЛУЧШЕ... Кстати, эта самая компания Нивал меня просто восхищает своей работой. Большое им за это спасибо и низкий поклон до клавиатуры (дальше невозможно).

Что это я расчувствовался :)... Короче говоря, вперед, вперед и ни шагу назад! А уж мы, скромные читатели, постараемся всячески подсказывать правильный по нашему мнению путь... да-да, по нашему мнению, ибо одного единственно правильного пути не существует.

Желаю удачи!

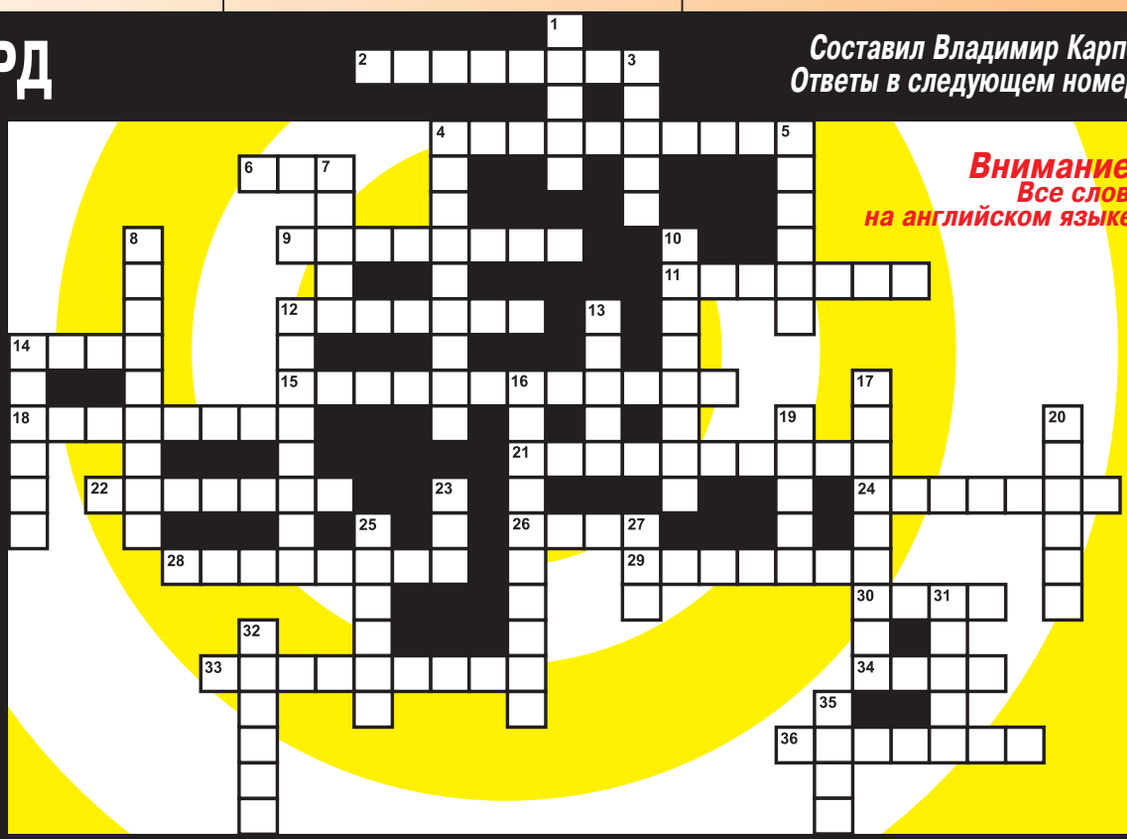
EastDarkElv aka Sting_er

Sting_er@kaluga.ru

Во-первых, спасибо за теплые слова в наш адрес и неподдельную искренность; во-вторых, спешу заверить, что буквально все замечания и пожелания будут приняты во внимание. В общем, как вы все могли заметить, в последнее время в журнале действительно больше места стало уделяться неординарным статьям, специальным репортажам и прочим оригинальным материалам. Гарантирую, что такое положение сохранится и в будущем — без ущерба для обзоров, разумеется.

КРОССВОРД

Составил Владимир Карпов
Ответы в следующем номере



Внимание!
Все слова на английском языке.

По горизонтали: **2** Российский разработчик компьютерных игр. **4** Картинка из игры. **6** Часто задаваемые вопросы. **9** Противостояние Орков и Людей. **11** Age of ..... **12** Современная линия видеокарт от Nvidia. **14** Язык программирования, используемый для создания web-сайтов. **15** Разновидность отдельной игры. **18** Симулятор вертолета. **21** Английское название «Демиургов». **22** Лучшие на сегодняшний день процессоры. **24** Японский игровой феномен. **26** Международная игровая система. **28** В прошлом – военная компьютерная сеть. Была отдана на нужды всего человечества. **29** Нечестный игрок. **30** Тамагочи на компьютере. **33** Самый мускулистый герой Diablo II. **34** Советский ученый из Command & Conquer. **36** Злосчастное детище Билла Гейтса.

По вертикали: **1** Поклонник игр. **3** Операционная система. Главный конкурент Windows. **4** Зерги, Протосы и Люди в одном флаконе. **5** Самая популярная в мире российская игра. **7** Игра всех времен и народов от компании id Software. **8** Фоновый рисунок для Windows. **10** Устройство ввода. **12** Приставка нового поколения, которая вышла прошлой осенью. **13** Обновление для игры. **14** Компьютерный взломщик. Кроме того, название журнала. **16** Опорный пункт в гонках, через который обязательно нужно проехать. **17** Фамилия человека, объявившего войну вирусам. **19** Фамилия героини игры Tomb Raider. **20** Серия видеокарт от компании 3dfx. **23** Воплощение искусственного интеллекта. Воин, управляемый компьютером. **25** Самая нереальная игра. **27** Программа для общения через Интернет. **31** Легендарный герой приставок в красной кепке. Брат Luigi. **32** Главный программист Quake, Doom, Wolf 3D. **35** Единица измерения скорости передачи данных между компьютерами.

МНЕНИЕ

Здравствуй ныне и во веки веков, любимая (но не без недостатков, о которых мы умолчим в это письме) GL. В этом письме отражены мои мысли о ходе развития индустрии видео игр и так далее, и так далее

(bla-bla-bla...)

Нынешний застой в индустрии видео игр напоминает мне кризис 80'х. На рынок выходит мало стоящих игр, разработчики стараются сорвать куш за счет продолжений или вариаций на тему былых хитов, да и в плане железа ничего особенного не вышло. GBA -мощность у него конечно побольше, да и экран крупнее чем у оригинального GB, но

1. Всего 4 клавиши (не считая старт)!!! На GBA собираются переводить Значительное количество игр с SNES, где таких клавиш было шесть, и я играл на SNES в игры, где нужно было по крайней мере 5.

2. Уже всем набивший оскомину экран. Отсутствие подсветки Nintendo аргументирует тем, что пришлось бы повысить цену на конечный продукт. А нам то какая разница, если все равно приходится тратиться на дополнительную подсветку??? Nintendo Game Cube – всем хороша приставка, но мощностей ей явно не хватает. Если уж Launch Title'ы идут под 30 кадров, то? А помните, когда Nintendo заявила, что понижает мощность центрального процессора потому, что уже существующим играм этого хватает за глаза.

Xbox от дорогой моему сердцу Microsoft. Мощная приставка со встроенным хардом, который покрывается bad блоками так же легко, как лицо подростка угрями, и супер контролером, дизайн которого смахивает на аналогичный девайс от SEGA, и пользоваться которым (американской версией) можно только в резиновых перчатках и с удлинителями пальцев, т.к. до многих клавиш не дотянуться, а до которых дотянешься – режут пальцы. А вот насчет цены ничего плохого сказать не могу, потому что 300 мертвых американских президентов за приставку такого класса в первые несколько месяцев после запуска – вполне нормально.

Вообще-то, сравнение с кризисом первой половины 80'х был не правильным, тогда у индустрии доходы не удваивались, а наоборот, стремились к нулю. Плохие игры не пользовались таким успехом, даже на гениальные творения смотрели с опаской, боясь подвоха. Сейчас же раскупается практически все игры, на рекламу которых было потрачено более 700 – 800 тысяч все тех же президентов. Мне это не нравится, похоже на нашу эстраду. Чтобы не говорили о наших эстрадных исполнителях, они бы не стали столь популярны, если бы не были интересны значительной части населения нашей страны. Что же это получается? Качество практически на нуле, никаких новаций, разве что радуют глаз (и то не все), а мы покупаем и продолжаем покупать (слушать) ЭТИ игры (исполнителей, группы). Я не верю в судьбу, все, что мы делаем, зависит только от нас, хотя именно от «нас» сейчас мало что зависит. С российским рынком мало кто считается, если считается кто вообще. Ситуацию конечно можно изменить, изменить в лучшую сторону, но сейчас большинство (если не все) российских производителей нацелено на увядающий рынок PC, да и игровые консоли у нас не очень-то любят, обосновывая свою любовь к PC тем, что на ней можно набивать тесты в ворде и «нормально» вы-



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

НАШ РАЗБОР

Medal of Honor – разбираем по косточкам, а также выдаем полное прохождение.



НАШИ МИРЫ

Вселенная Warlords – легко ли быть воеводой в фэнтези-мире?

НАШИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Технический прогресс на службе игровой индустрии – идеи, технологии и устройства, которые изменили мир компьютерных и видеоигр.

НАШЕ ЖЕЛЕЗО

Покупаем компьютер – как выбрать компьютер с идеальным соотношением цена/качество.

А ТАКЖЕ

Десятки лучших игр в разделах Hit, Preview, Review и Tactix...
...и многое другое!

дет вручен приз от компании Schick. Naota, для того чтобы получить его, свяжись с нами по e-mail: vika@gameland.ru.

CONTENT #03 (108)

ДЕМО-ВЕРСИИ
Medal of Honor: Allied Assault;
Marbles Deluxe

ВИДЕО
Baldur's Gate: Dark Alliance;
Final Fantasy XI;
Maximo;
Virtua Fighter 4

СТАТЬИ
Capitalism 2;
Empire Earth;
Mafia: the City of Lost Heaven;
NHL 2002;
Siege of Avalon

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
RealPlayer 8 Basic;
DirectX 8.1 for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 for Windows 2000;
Quick Time 5.0;
Kali 2.3;
2D Quake;
War-Life;
Super Tank;
Палач;
Shadow Worlds

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Скрины к играм: Deadlands, Lost Legion, Might and Magic IX;
Wallpapers Unreal 2 (7 шт.);
Wallpaper Baldur's Gate: Dark Alliance;
Wallpapers Settlers IV (3 шт.);
Wallpapers Dead or Alive 3 (2 шт.);
Wallpapers Final Fantasy X (10 шт.);
Wallpapers Master Rallye (3 шт.);
Master Rallye Music (3 темы)

ПАТЧИ
Battlecruiser Millennium v1.0.04 Final Patch;
Gothic Patch v1.08k;
Soul Reaver 2 Patch v1.02;
Summoner Patch v1.40 (US);
Tropico v1.06 Patch

ПРИМОЧКИ
Heroes of M&M III: In the Wake of Gods – Main Package;
Heroes of M&M III: In the Wake of Gods – Update

CD

Рекомендуемые системные требования:
P2–300, 64 Mb RAM, 8x CD-ROM



С уважением, ваш Naota.

Автор сего письма является победителем нашего традиционного конкурса, и именно ему будет вручен приз от компании Schick. Naota, для того чтобы получить его, свяжись с нами по e-mail: vika@gameland.ru.

ходить в инет. Только вот, когда человек покупает приставку, он не собирается печатать в ворде, он собирается играть, играть в Игры. К несчастью, мы об этом слишком часто забываем.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ С ОМУТРЦЕМ ЭСТРИНЫМ ESTRIN@GAMELAND.RU

SAMSUNG

ELECTRONICS



ДЛЯ ДОМА

X-RING для дома

PIII-850 / 256 / 20GB / FDD / SVGA 32MB / CD / modem
+ мониторы SyncMaster Samsung 17" - 19" DF, DFX
+ экономичный лазерный принтер Samsung ML-4500

www.x-ring.ru
www.x-net.ru

Новая серия компьютеров

X-RING

С МОНИТОРОМ

Samsung SyncMaster



ДЛЯ ОФИСА

X-RING для специальных бизнес-приложений:

P4-1200 / 512 / 40GB / FDD / SVGA 64MB / Combo / modem
+ ЖК мониторы SyncMaster Samsung 151 B, 171 S, 171 MP

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы в сети
«1С:Мультимедиа» обращайтесь
в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



© 2001 Фирма «1С», © 2001 «Сатурн-плюс»

Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9,
«Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1,
«Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГГУ;
Ореховый бульвар, д.15,
«Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2,
«Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,
корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
ул. Стартовая, 35;
ул.Полянка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
ул. Селезневская, 21;
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»),
2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай», бокс 3В-22;
ул. Новогиреевская, 4, корп.1;
Каширское шоссе, 56, корп.1
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51
ул. Советская, 36
Барнаул
ул. Деповская, 7
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18
Владивосток
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2;
Жуковский
ул. Гагарина, 24;
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79;
Истра
ул. Ленина, 23;
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35;
Казань
Сибирский б-р, 20;
ул. Баумана, 88;
Калуга
ул. Кирова, 7/47;
Калининград
пл. Победы, 4;
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102;
Киев
ул. Терещенковская, 13;
Киров
ул. Московская, 12;
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»;
Курск
ул. Ленина, 11;
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижневартовск
ул. Кузоватkина, 17П
Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5,
компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»
Новороссийск
ул.Советов, 68/36
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121
Оренбург
ул. Володарского, 20
Пенза
ул. Коммунистическая, 28
Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушкино
Московский пр-т, 5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197,
салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15,
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б
Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Уфа
пр. Октября, 33/1;
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»;
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»,
2 этаж, пав. №5;
ул. Краснодонцев, 45;
пр. Победы, 95;
пр. Победы, 125;
ул. Металлургов, 30
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Школьная, 15
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
ул. Юбилейная, д.9, кв.60
Юбилейный
ул. Тихоправова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»;
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж;
ул. Аммосова, 4/1, к 88;
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

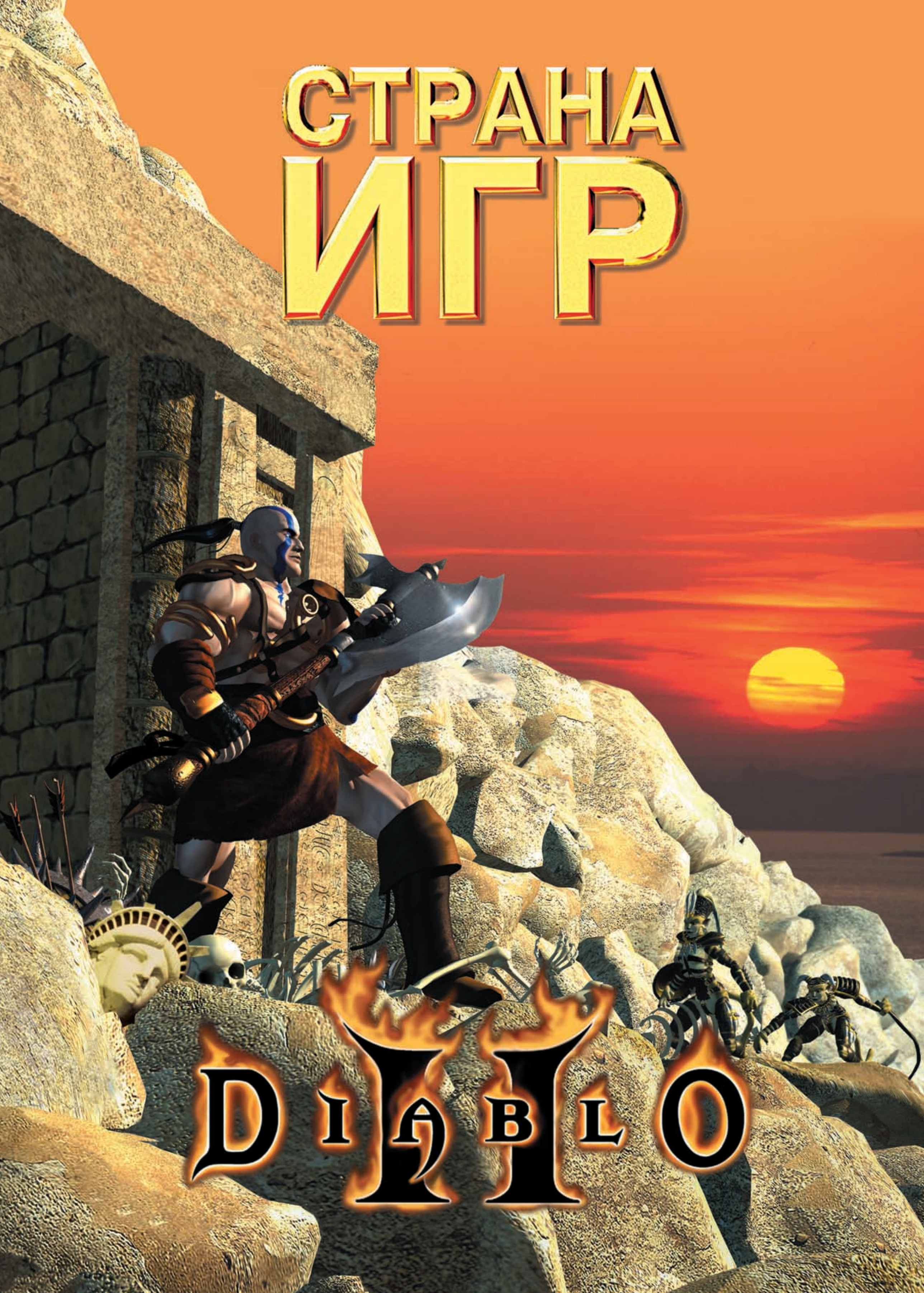
а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
ePlay: ТЦ «Университи» Джавахарлала Неру пл. 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.

СТРАНА ИГР



СТРАНА ИГР



Unreal TOURNAMENT